LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 14
495 PTAS. 2,98 EUROS

GUÍAS
TOMB RAIDER CHRONICLES
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

PHANTASY STAR ONLINE
UNA FANTASÍA SIN FINAL

DAYTONA USA 2001
VUELVE EL MITO

EL AÑO DEL PUERCO ESPÍN
SONIC ADVENTURE 2
SONIC SHUFFLE

VELOCIDAD PUNTA
VANISHING POINT
ANÁLISIS Y CONCURSO





Dream Planet

Número 14 Marzo 2001
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Nacho Fernández**
Jefe de Redacción: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Marc Sansalvadó**
Colaboradores: **Bob Jubb**
Eduardo Rodríguez, Tonio L. Alarcón
Traductor: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**



DESPEGANDO

Este mes ha sido bastante movidito. El anuncio de Sega de sus nuevos planes de futuro nos ha cogido un poco desprevenidos (y suponemos que a vosotros también), así que empezamos este número analizando todos los detalles sobre este terremoto dentro del mundo de los videojuegos. Como dirían Mulder y Scully, la verdad está aquí dentro.

dcplanet@intercom.es



6 MAPAMUNDI

El anuncio sobre la nueva estrategia de Sega ha provocado un gran revuelo en toda la prensa internacional y entre todos los dreamcasteros. En nuestra sección de noticias os explicamos toda la verdad sobre el futuro de la Dreamcast, pero no hemos pasado por alto las últimas novedades de juegos como Virtua Tennis 2 o Illbleed.

15

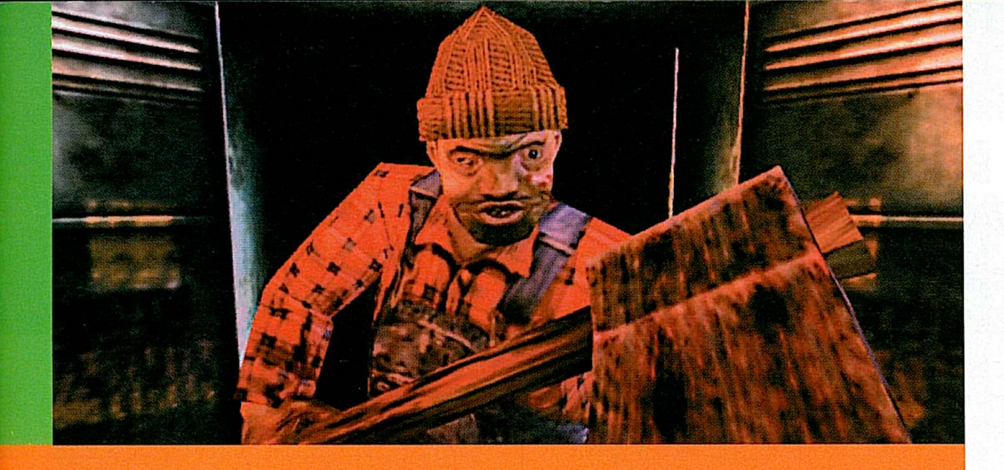
33 PHOTOFINISH

Dos juegos se incorporan a partir de ahora por méritos propios al grupo de los mejores títulos de Dreamcast. Estamos hablando, por supuesto, de Phantasy Star Online y Vanishing Point. En esta sección también encontraréis otras propuestas notables como Fighting Vipers 2, Spawn o F1 Racing Championship.

59

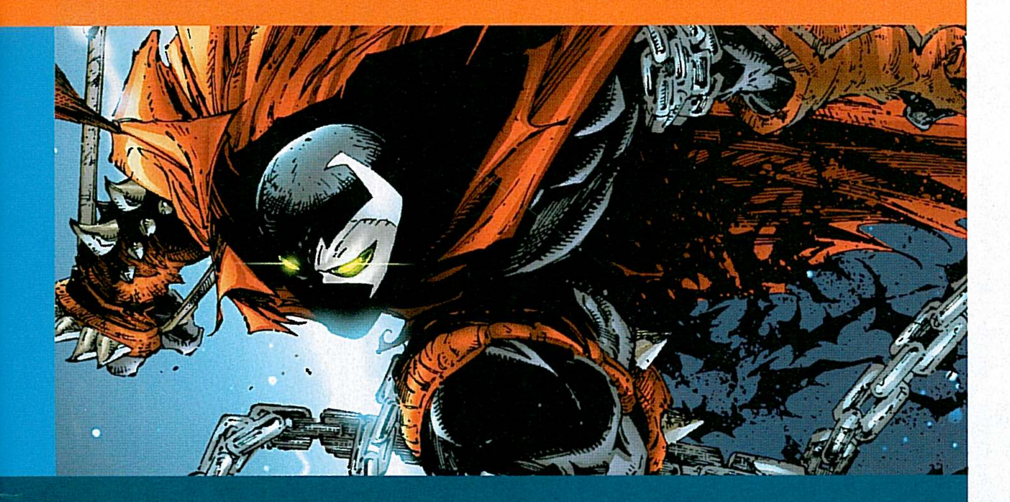
91 PLANETARIO

La sección buzón nos ha deparado alguna que otra sorpresa. La petición de un calendario de Snatcher (desde la llegada de esa carta su autoestima ha aumentado aún más si cabe) y las dudas sobre la identidad de Rubencebú han alterado el ambiente de nuestra redacción. Por suerte hemos podido centrarnos a tiempo para contestar vuestras cartas.



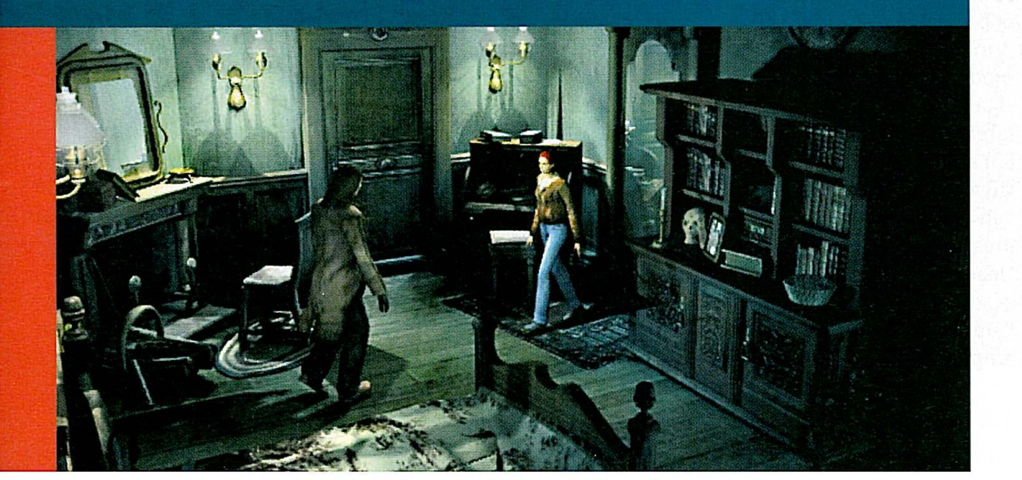
TOMA DE CONTACTO

El futuro nos depara el retorno de algunos clásicos que no necesitan presentación: Daytona USA, Sonic Adventure, Alone in the Dark y Commandos. Sin embargo, tampoco nos hemos olvidado de Ducati World o Evil Twin: Cyprien's Chronicles, dos títulos que, aunque no tienen tanto pedigrí, van a dar mucho de qué hablar.



BRÚJULA

Seguro que estás deseando saber cuál es el desenlace de la última aventura de Lara. En esta segunda parte de la guía vas a poder controlar a la señorita Croft en sus años mozos y con su espectacular traje de cuero. Si te van otro tipo de emociones, aquí también puedes descubrir todos los secretos de Tony Hawk.



Sumario

El futuro de Sega

Después de un mes repleto de rumores, desmentidos y dudas, de noticias aparecidas en Internet, en los diarios y en televisión, por fin se ha aclarado el futuro de la Dreamcast y de Sega. De todas formas, los comunicados oficiales de la compañía sobre su futura estrategia empresarial pueden estar sujetos a múltiples (y maliciosas) interpretaciones. Nosotros simplemente pretendemos explicaros la verdad sobre el asunto, pero por supuesto las conclusiones debéis sacarlas vosotros.
Ante las tremendas pérdidas económicas que viene arrastrando la compañía desde hace bastante tiempo, Sega ha decidido variar totalmente la línea que ha seguido durante los últimos años. El final de este proceso tendrá como consecuencia la reubicación de la empresa como proveedora de software. Por eso la producción de Dreamcast va a parar durante el próximo año fiscal (que empieza en el mes de marzo). En principio Sega cree que con el stock de consolas ya producidas es posible cubrir la demanda del público y ésta es la explicación que ha dado sobre el cese en la fabricación, de momento, de su consola de 128 bits.
Sin embargo, esto no quiere decir que nuestra consola vaya a quedarse sola y desamparada. Durante este año van a ser lanzados unos 100 juegos para disfrute de los dreamcasteros, entre los que se encontrarán Outtrigger, HeadHunter, The House of the Dead 3, Virtua Tennis 2 o la segunda parte de Space Channel 5.
Paralelamente a este apoyo a la DC, Sega va a ir ampliando sus miras de cara al futuro. Tal y como os

Sega amplia sus miras

Desde sus inicios en el mundo de los videojuegos, Sega ha sido una de las compañías más importantes en el desarrollo de software. Ahora la compañía nipona va a centrar todos sus esfuerzos en la creación de nuevos juegos y por ello ha llegado a acuerdos para extender su obra a varios soportes. Quizá lo más destacable (e impactante, para qué engañarnos) son los títulos que van a ver la luz en PlayStation 2 y Game Boy Advance. Para la consola de Sony el primero de la lista es Space Channel 5, pero más adelante también se lanzarán Virtua Fighter 4 y una versión de las populares sagas (en Japón) Sakura y Let's Make a Team. Además, gracias al acuerdo al que llegaron Sega y Acclaim hace algunos meses, también se pondrán a la venta versiones para PlayStation 2 de 18 Wheeler, Zombie Revenge y Crazy Taxi. Por lo que se refiere a la futura portátil de Nintendo, aparecerán versiones de Sonic, Puyo Puyo y ChuChu Rocket!
Del resto de consolas de nueva generación (es decir, X-Box y Game Cube) todavía no se ha confirmado ni desmentido nada, ya que existen negociaciones aunque no se ha llegado a ningún acuerdo concreto.
Por último, también existe un acuerdo firmado con Palm, una empresa que proporciona productos y servicios a través de Internet a teléfonos móviles y ordenadores portátiles.





El corazón de la Dreamcast se trasplanta

De cara al futuro, Sega tiene claro que la tecnología que incorpora la Dreamcast tiene muchas posibilidades de resultar rentable. Por eso la compañía ha firmado un acuerdo con la empresa británica Pace Micro Technology, dedicada a la fabricación de *set-top-boxes*, para incorporar en un nuevo modelo de estos aparatos el hardware de la consola. Un *set-top-box* es, básicamente, un dispositivo que se conecta al televisor ofreciendo conexión a Internet y correo electrónico y programas de televisión interactivos.
Las nuevas máquinas de Pace con el chip de la Dreamcast contarán con conexión de banda ancha y un disco duro. De esta manera Sega se asegura un mercado mucho más amplio que el que tenía hasta ahora para los juegos presentes y futuros de su consola de 128 bits y además utilizará estos aparatos para extender sus servicios on-line y afianzarse de esta manera en Internet.

detallamos en los diferentes cuadros que acompañan a este artículo, la estrategia expansionista va a hacerse realidad en varios frentes. Primero, la tecnología de la consola se va a licenciar para diferentes dispositivos, empezando por algunos *set-top-boxes*. Además, ya ha sido confirmado el desarrollo de software para diferentes plataformas. Entre ellas se encuentran los teléfonos móviles, la PlayStation 2 y la Game Boy Advance, aunque parece ser que hay conversaciones para futuros juegos en la X-Box y la Game Cube.
Además, Sega pretende colocar el stock de consolas lo antes posible y por eso ha iniciado una política de reducción del precio de venta al público de la consola. De momento, la Dreamcast ha pasado a valer 99 dólares (unas 18.000 pesetas) en Estados Unidos y, a partir del 1 de marzo, en Japón el precio bajará de los actuales 19.900 yenes a 9.900 (aproximadamente 17.000 pesetas). De esta manera, Sega espera colocar rápidamente las 280.000 consolas que actualmente tiene en stock en el territorio nipón.
Por ahora no ha sido confirmada la rebaja en el precio de la Dreamcast en Europa, pero si la filial del viejo continente sigue la política que está llevando en todo el mundo Sega seguramente no tardará en llegar.
En definitiva ésta es la verdad del futuro de nuestra consola. Durante todo este año vamos a seguir disfrutando con excelentes juegos tal y como estamos acostumbrados, aunque el 2002 nos traerá un nuevo posicionamiento de Sega en el sector que seguramente cambiará el panorama actual del mundo de los videojuegos.



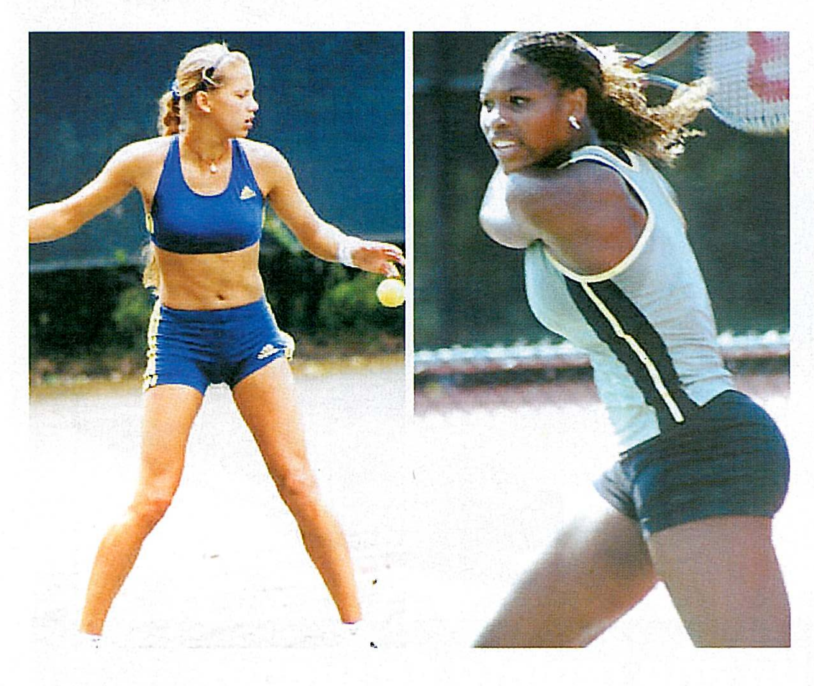
Un año repleto de sueños

Para contrarrestar el anuncio de su futura expansión (que puede deprimir a más de uno), Sega ha hecho pública la lista de los lanzamientos previstos para este 2001. Algunos de los títulos que os ofrecemos a continuación no son ni siquiera los nombres definitivos de los juegos, pero todos ellos ejemplifican el buen estado de forma de los equipos de programación de Sega.
Entre los bombazos que están al caer no faltan las secuelas de grandes juegos (The House of the Dead 3, Get Bass 2, Shenmue 2, Virtua Tennis 2, Crazy Taxi 2, Sonic Adventure 2 o Space Channel 5), títulos de deportes como Dynamic Golf o Victory Goal 2001, shooters de calidad entre los que destacan Outtrigger o K-Project (obra del genial Tetsuya Mizuguchi) y juegos tan esperados como Black & White, HeadHunter, Floigan Brothers o Toe Jam & Earl (versión del clásico de Mega Drive). Así que tranquilo porque vas a poder seguir soñando gracias a tu Dreamcast.

Rompiendo las olas

Muchos deportes extremos han contado con su respectiva versión en videojuego: skate, BMX, ala delta... Por desgracia hay una especialidad que ha sido poco explotada: el surf, una pena para todos los fans de los Vigilantes de la Playa. que no se fijaban sólo en la anatomía de las californianas. Aunque algunos juegos añejos como California Games contaban con fases en las que había que darse un garbeo por las olas, hasta ahora no habíamos podido hacer lo mismo en la Dreamcast. Championship Surfer va a intentar llenar este vacío y para ello pondrá a nuestra disposición un elenco de surferos, todos ellos modelados a partir de figuras mundiales de este deporte como Cory Lopez o Shane Beschen con varias playas disponibles. Por supuesto, habrá que surfear como los ángeles para desbloquear tanto los personajes como los escenarios ocultos.
El juego cuenta con numerosos modos (entre ellos están Trick Attack, Time Attack y Rumble) incluyendo diversas opciones multijugador para demostrar quién es mejor sobre la tabla con la ventaja de que no es necesario mojarse.



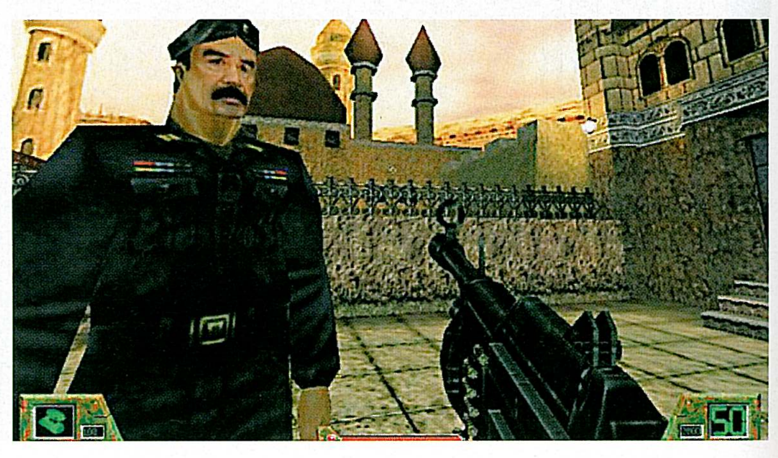


Detalles sobre Virtua Tennis 2

POCO A POCO VAMOS CONOCIENDO nuevos datos sobre la continuación del que para muchos (entre ellos nosotros) es el mejor juego de tenis de la historia: Virtua Tennis. La segunda parte de este título está siendo desarrollada por la división Hitmaker de Sega e incorporará alguna que otra novedad bastante interesante.
Esta vez el juego incluirá jugadoras femeninas. De momento las hermanas Williams (Venus y Serena) han firmado un acuerdo para aparecer en la portada y convertirse en tenistas virtuales para la ocasión. Todavía no han sido confirmadas más tenistas, pero esperamos que Conchita Martínez o Arantxa Sánchez Vicario representen a nuestro tenis en el juego.
Otro detalle interesante es que se podrán disputar partidos on-line gracias a la conexión a Internet de la Dreamcast. Después del éxito en la Copa Davis, prepárate para dejar bien alto nuestro pabellón a finales de este año. Por cierto, por si os lo estabais preguntando, todavía no sabemos nada sobre la posible presencia de Anna Kournikova. De todas formas, desde aquí hacemos un llamamiento a Sega para que intente fichar a la tenista rusa.

Soldados sin red

DESPUÉS DE ALGUNAS ESPECULACIONES y retrasos, parece que el lanzamiento de la versión de Soldier of Fortune para Dreamcast está cada día más cerca. Por desgracia, tal y como ya os habíamos anunciado hace un par de números, la edición para nuestras consolas de este gran shooter de PC no contará con ninguna opción para jugar on-line, por lo que parece que va a partir con una cierta desventaja ante sus más directos rivales, principalmente Outtrigger y Unreal Tournament.
Es una pena, pero por lo menos tenemos una buena noticia. A pesar de algunas rumores que apuntaban a la cancelación del proyecto, Crave Entertainment (la compañía que está llevando a cabo la conversión) ha anunciado que el juego podría ver la luz durante el mes de abril en Estados Unidos aunque aún no hay fecha para su llegada a Europa.

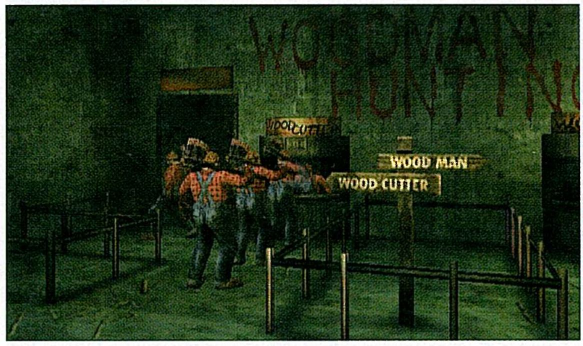


Atrapados en la casa encantada

Con el lanzamiento en Japón a la vuelta de la esquina, hemos conocido más detalles sobre Illbleed, el nuevo survival horror obra de Climax Craphics (creadores de Blue Stinger). Esta escalofriante aventura nos situará en una especie de concurso que tiene lugar en una casa encantada. El participante que sea capaz de sobrevivir una noche en la casa se llevará un premio de un millón de dólares.

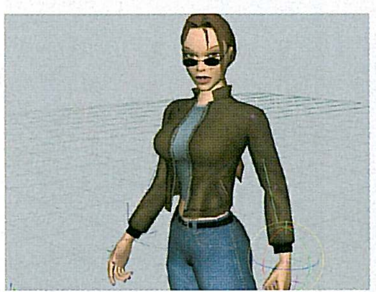
Conseguir pasar la velada en este entorno no va a ser coser y cantar teniendo en cuenta la variopinta fauna que nos saldrá al paso. Para enfrentarnos a los aterradores bichos podremos escoger entre varios personajes que forman parte de una especie de Club del Horror y que quieren vivir una experiencia terrorífica. Estos masoquistas protagonistas dispondrán de una serie de sensores que les alertarán de las trampas y los monstruos que pueblan la mansión encantada.

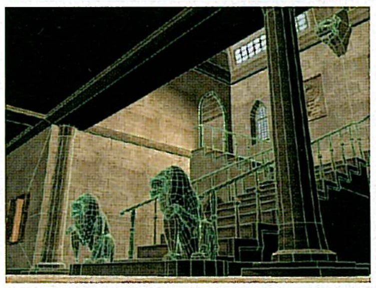
Todavía no está nada claro que el juego llegue algún día a nuestro país ya que, aunque Jaleco lo va a distribuir en Estados Unidos, por ahora no parece que ninguna compañía tenga intención de traerlo a Europa.





Lara no se comerá los turrones

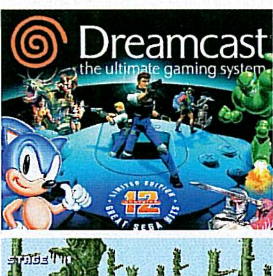




PARECE QUE, POR UNA VEZ, Lara Croft nos va a dar alguna sorpresa con su nueva aventura. Hace algún tiempo que circulan imágenes sobre el nuevo aspecto de la protagonista en Tomb Raider Next Generation que nos hacen sospechar que, esta vez de verdad, va a sufrir un profundo cambio de imagen que no afectará sólo al perímetro pectoral.

Además, Core Design se está tomando muy en serio su saga más famosa en este nuevo milenio y por fin va a dejar de aprovechar el ya desfasado motor gráfico de anteriores entregas del juego. El problema es que el desarrollo de este nuevo *engine* está llevando más tiempo del esperado y por eso Lara podría no llegar a tiempo a su típica cita navideña con los jugones.

Bienvenido sea el retraso si con él Tomb Raider Next Generation nos consigue sorprender y convencer, igual que la primera parte. Por ahora la única versión confirmada es la de PlayStation 2, pero esperamos que dentro de poco se haga pública una versión Dreamcast.









Pack con sorpresas

EL MES PASADO YA OS INFORMÁBAMOS de la aparición de un pack en Estados Unidos que permitiría jugar a los yanquis con algunos juegos míticos de Mega Drive. Pues bien, la aparición de este Smash Pack en Europa parece que podría deparar alguna que otra sorpresa.

La central de Sega en el viejo continente puede escoger los juegos que desee de la consola de 16 bits, por lo que podría guardarse algún as en la manga. Esperamos que clásicos como Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Columns o Streets of Rage 2 sigan estando presentes en el pack europeo, pero seguro que recibiremos con los brazos abiertos otros títulos igual de buenos que contribuyeron a hacer grande a la añorada Mega Drive.

BREVES

Premios para el Sonic Team

LA ORGANIZACIÓN JAPONESA Association of Media Digital (AMD) entregó a principios del mes de febrero sus premios a los mejores trabajos en el mundo digital. El Sonic Team recibió el galardón al Mejor Programador por Phantasy Star Online. Por desgracia Yuji Naka, el responsable de esta división de Sega, no pudo acudir al evento ya que se encontraba en Estados Unidos preparando el lanzamiento yanqui de PSO.

Nuevas Dreamcast

ES BASTANTE DIFÍCIL que lleguen algún día a nuestro país, pero los suertudos japoneses dispondrán, a partir del 29 de marzo, de tres nuevos modelos de la Dreamcast. Las consolas, de edición limitada, se pondrán a la venta en color plateado, azul y rosa a través de Dreamcast Direct, el servicio de compra on-line de Sega Japón.





90,000 Phantasyeros

AHORA QUE EL JUEGO ya se ha puesto a la venta en nuestro país, seguro que os interesará saber cómo funcionan las partidas en red de Phantasy Star Online en Japón. Sega anunció a finales de enero que ya se habían registrado 90.000 jugones de PSO y, hasta entonces, se había alcanzado el récord de 26.000 conexiones simultáneas. Con la llegada de los americanos y los europeos seguro que este número va a aumentar.

INTERNACIONAL **JAPÓN**

MÁS MECHAS, ES LA GUERRA

¡Noticia bomba! Banpresto (compañía nipona que depende de Bandai) y la archiconocida Capcom van a programar juntas (pero no revueltas) una recreativa Naomi basada en la popular saga de mechas Gundam. Gundam: Federation vs Zion permitirá la participación de cuatro jugadores simultáneamente pero también incluirá combates uno contra uno que contarán con el inconfundible estilo de Capcom. La versión para Dreamcast podría estar en las calles japonesas durante el próximo verano.

Problemillas con la red

SMILEBIT HA RECONOCIDO que su famoso juego de estrategia on-line Hundred Swords podría tener algunos problemas de adaptación con la red de banda ancha japonesa. Parece ser que al haber utilizado Windows CE para programar este título se crea un conflicto con los drivers del Dreamcast Broadband Adapter (el adaptador de banda ancha para el módem de DC que se puso a la venta durante las pasadas navidades en Japón).

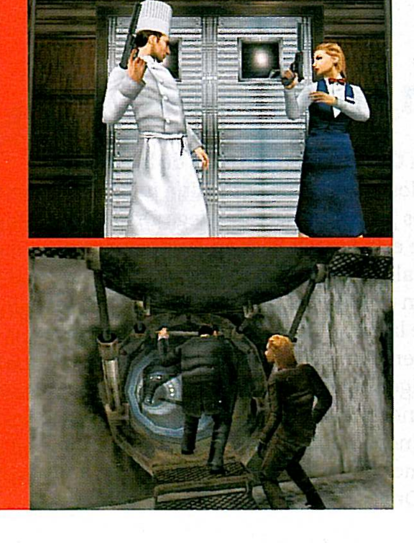


ES UN JUEGO

Sega Japón ha anunciado el lanzamiento de un curioso juego llamado ES, que verá la luz el 5 de abril. Esta aventura con toques de suspense estará basada en películas y fotografías con un extenso reparto de actores reales. El protagonista es un inspector de policía que debe investigar un asesinato. Habrán unas dos horas de diálogos y será posible girar la cámara 360° para explorar los escenarios.

MISIÓN CONFIDENCIAL

La *coin-up* líder en estos momentos en Japón, Confidential Mission, desarrollada en el soporte Naomi y programada por Hitmaker, contará con una versión para la 128 bits de Sega. Suponemos que dado su estilo de juego (*shooting-game*) será compatible con la pistola oficial que Sega, abandonada desde aquel lejano The House of the Dead 2. El juego llegará a Europa a mediados de mayo.



INTERNACIONAL **USA**

SUPER PREMIOS

Coincidiendo con la celebración de la Super Bowl (el pasado mes de enero), en Sega Net se organizó una competición muy especial. Como no podía ser de otra manera, el juego escogido para este concurso fue el magnífico NFL 2K1 y los participantes podían conseguir viajes para ver la finalísima del torneo de fútbol americano en Florida, premios en metálico o cuentas gratis en Sega Net.





STAR WARS CANCELADO...

Lucas Arts ha cancelado el lanzamiento Star Wars Super Bombad Racing. Evidentemente, es una triste noticia para los millones de aficionados norteamericanos de la saga cinematográfica mas importante de todos los tiempos. ¿Tal vez ya no veamos nunca más en una consola de Sega la larga pelambrera de Cheewacca o las navajas laser de los caballeros Jedi?

...Y LOS ÉXITOS DE MIDWAY TAMBIÉN

Seguimos con las cancelaciones, esta vez por parte de Midway. Ahora le ha tocado el turno a la segunda reconversión de los clásicos mas famosos y entrañables de Midway: Greatest Arcade Hits Volumen 2. Además la compañía ha confirmado que NBA Hoopz se convertirá en el último juego que programará para la 128 bits de Sega.

Shenmue en USA

SEGA AMÉRICA HA ANUNCIADO que la esperadísima secuela de la grandiosa obra de Yu Suzuki, Shenmue, se pondrá a la venta en el mercado yankee durante el próximo mes de noviembre. El juego vendrá en cuatro GD e incorporará cuatro capítulos. Además, la acción tendrá lugar en lugares emblemáticos de Hong Kong como Aberdeen, Wanchai, Kowloon o Judas Tree.



PSO te regala una estrella

Aquello de que Phantasy Star Online es un juego estelar se va a hacer muy pronto más realidad que nunca. Dentro de la sección Arena de juego de Dreamarena se va a organizar un concurso coincidiendo con el lanzamiento de PSO.

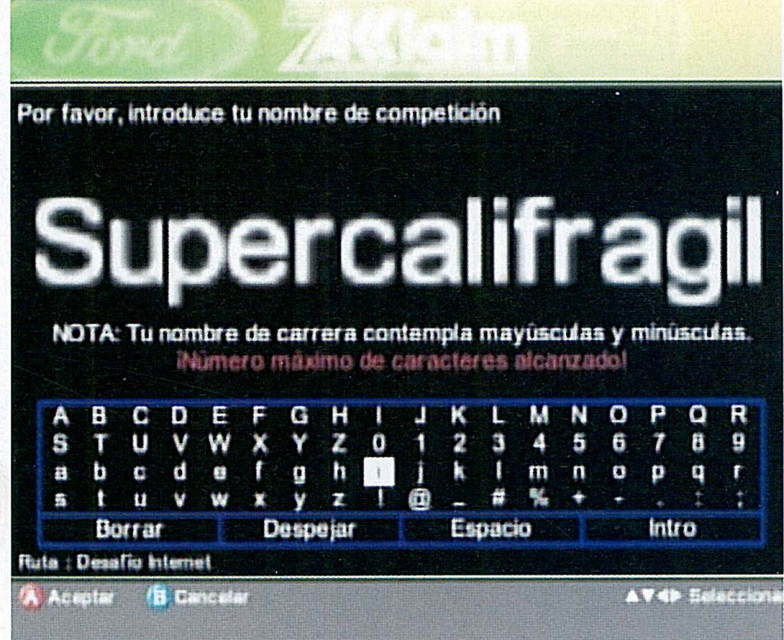
Hasta aquí pensaréis que todo parece muy normal, porque la verdad es que concursos los hay a patadas. La novedad en este caso es el original premio, ya que se trata de ¡una estrella! Sí, aunque parezca increíble, el dreamcastero que conteste correctamente a tres preguntas sobre el juego podrá ganar una estrella registrada en el Hubble Guide Star Catalogue de la NASA. El flamante *estrellado* recibirá un certificado de registro y una detallada guía para poder localizar la estrella, llamada Ragol en homenaje al planeta donde tienen lugar los acontecimientos de Phantasy Star Online.

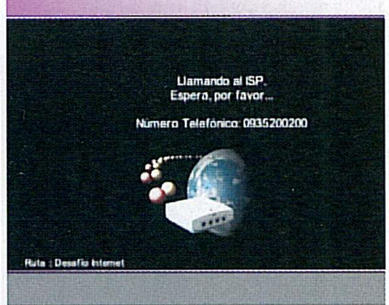


Cógele el punto a Internet

SI HAS CONSEGUIDO ACABARTE TODAS LAS COMPETICIONES de Vanishing Point (algo que, dicho sea de paso, te va a llevar bastante tiempo) quizás te apetezca enfrentarte a otros pilotos a través de Internet. Para hacerlo sólo tienes que seguir unos pasos muy sencillos.

Lo primero que tienes que hacer es seleccionar la opción Desafío Internet en el menú principal del juego. Una vez aquí pulsa sobre Crear una cuenta e introduce tu nombre de competición y tu contraseña (será mejor que no pongas supercalifragilisticoespialidoso como Rubencebú porque ya te adelantamos que no cabe). Ahora ya podrás acceder a la Red, donde podrás bajarte nuevos desafíos y competir en ellos contra los tiempos de jugones de todo el planeta. Si consigues superar la prueba conseguirás ganar puntos que te permitirán subir en un ranking global y descubrir nuevos desafíos, competidores más difíciles o nuevas opciones de la puesta a punto de los vehículos.







OCIO EN RED

Un poli con mucho oficio

A ROBERT DE NIRO le ha dado últimamente por meterse en papeles que le alejen de aquella imagen de tipo duro que cultivó en *Taxi Driver* o *El Padrino II*. Después de protagonizar *Los padres de ella*, a partir del 9 de marzo le podremos ver en *15 minutos*, un film que mezcla acción y comedia en el que De Niro encarna a un policía que debe investigar una serie de misteriosos incendios. El reparto lo completan Edward Burns, un investigador del departamento de bomberos, y Kelsey Grammer, el protagonista de la serie *Frasier*.

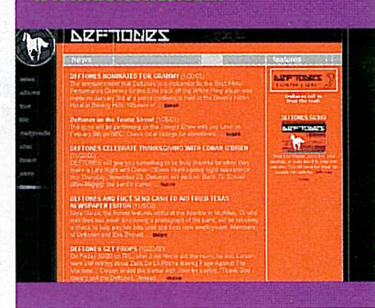
www.15minutesmovie.com



Ahora tocan los Deftones

EL CONJUNTO DEFTONES está de gira y piensa visitar nuestro país participando en un nuevo concierto Movistar Activa Sound junto a las bandas Linkin Park y Taproot. La empresa de telefonía móvil a elegido tres ciudades españolas para acoger el evento. Así, el trío de conjuntos actuará el día 1 de marzo en la sala Riviera de Madrid, el día 2 de marzo en el Polideportivo Anoeta de San Sebastián y el día 3 de marzo en el Palau Olimpic de la Vall d'Hebrón de Barcelona.

www.deftones.com



BREVES

Bill, tenemos un problema

LA FLAMANTE X-BOX de Microsoft se ha encontrado con un problema inesperado. Una empresa de software americana registró en marzo de 1999 el nombre Xbox Technologies, justamente algunos meses antes de que la empresa de Bill Gates hiciera lo mismo con el nombre de su consola. Parece que se avecina un juicio por los derechos de esta marca, pero si Microsoft pierde la batalla seguramente la cosa se solucione con unos cuantos millones de dólares.

GT 3 ya tiene fecha

TRAS UNOS CUANTOS RETRASOS que habían puesto la mosca detrás de la oreja a más de uno, Gran Turismo 3 ya tiene fecha definitiva de lanzamiento. El juego verá la luz en Japón el 25 de abril, pero todavía no ha sido confirmado el momento del lanzamiento en Europa. De todas formas, es posible que hacia el mes de junio ya lo tengamos correteando por aquí.



Las cartas de la GBA

EL DÍA 21 DE MARZO se pondrá a la venta la Game Boy Advance en Japón y, aunque *sólo* se distribuirán 1 millón de unidades (parece que la demanda inicial será de 2,7 unidades), Nintendo ya ha empezado a calentar motores mostrando imágenes de los primeros juegos de su nueva máquina. Entre ellos destacan las versiones de Mario, F-Zero o Mario Kart y la verdad es que tienen una pinta excelente.

Un final para el día de los enamorados



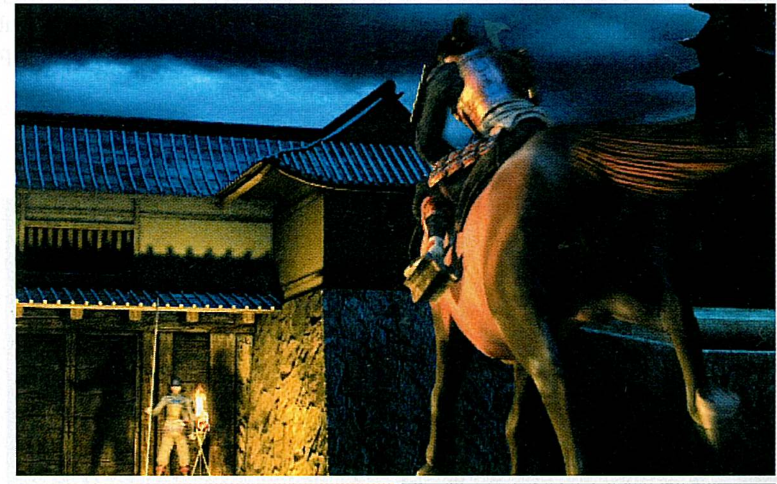


El 14 de febrero (sí, curiosamente el día de los enamorados) se ha puesto a la venta uno de los RPG más esperados del año (sin contar Phantasy Star Online y Skies of Arcadia, claro está). Estamos hablando de Final Fantasy IX, el juego que supone el final de esta mítica saga en PlayStation.

Básicamente, esta novena parte recupera la ambientación medieval de los títulos más añejos de la serie, pero combinándolos con la excelente factura técnica que ha caracterizado a las dos entregas en la consola de 32 bits de Sony. Una de las noticias más destacables es la vuelta de Yoshitaka Amano, diseñador de los personajes de los primeros Final Fantasy, que sin duda ha dejado su huella en la estética de Yitán, Vivi o Garnet.

Es una pena que Square no se haya decidido a programar ningún juego para Dreamcast, porque con el buen hacer de estos chicos y la potencia de la consola de Sega se podrían haber creado grandes juegos.

Onimusha se estrena arrasando



EL PASADO 25 DE ENERO se puso a la venta en Japón Onimusha: Warlords, una magnífica aventura ambientada en el país del sol naciente durante la época de los samurais. Esta nueva obra maestra de Capcom está batiendo todos los récords de ventas de los juegos de PlayStation 2. Durante la primera semana se vendieron la friolera de 596.866 copias, todo un logro si tenemos en cuenta que por ahora en Japón se han vendido unos 4 millones de PS2.

Sin duda los nipones han sabido apreciar la tremenda calidad de Onimusha. El juego adapta muchos de los elementos de los clásicos survival horror de Capcom a la época medieval, tomando muchos hechos de la historia de Japón y combinándolos con algunos seres demoníacos que habrá que destruir gracias a la inestimable colaboración de unas gemas que otorgan al protagonista, Samanosuke, poderes especiales.





LANZAMIENTOS

ESPAÑA

MARZO	
Ducati World	Acclaim
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Proein
Fighting Vipers 2	Sega
Sonic Shuffle	Sega
Project Justice (Rival Schools 2)	Virgin
Rogue Spear	Virgin
ABRIL / MAYO	
Starlancer	Acclaim
Ultimate Fighting Championship	Acclaim
World's Scariest Police Chase	Electronics Arts
Half-Life	Havas
Evil Dead: Hail to the King	Proein
Commandos 2	Proein
Skies of Arcadia	Sega
Daytona USA 2001	Sega
Confidental Mission	Sega
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft
Viva Rock Vegas	Virgin

ESTADOS UNIDOS

MARZO	
Armada 2: Exodus	Metro 3D
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Konami
Half-Life Multiplayer	CDL/Gerabox
Daytona USA 2001	Sega
Unreal Tournament	Epic
Worms World Party	Team 17
Hype: The Time Quest	Ubi Soft
PBA Bowling 2001	Bethesda
Polaris SnoCross	Vatical
Project Justice	Capcom
System Shock 2	Vatical
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Crystal Dinamics
The Mummy	Konami
ABRIL / MAYO	
Woody Woodpecker Racing	Konami
Exhibition of Speed	Titus
Stupid Invaders	Ubi Soft
IHRA Drag Racing	Bethesda
Floigan Brothers	Visual Concepts
18 Wheeler	Sega
Soldier of Fortune	Crave
Spider-Man	Activision
Commandos 2	Eidos Interactive
Craxy Taxi 2	Sega
Sonic Adventure 2	Sega
Ooga Booga	Sega
Alone in the Dark: TNN	Infogrames
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft
Gorka Morka	Ripcord
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft
Conflict Zone	Ubi Soft
Alient Front Online	Sega

JAPÓN

MARZO	
Fire Pro Wrestling	Spike
Battle Beaster	Studio Wonder Eff.
Le Mans 24 Hours	Sega
RE Code: Veronica Complete	Capcom
Day of the Spring Rain	NEC
Eve Zero	Net Village
Power Jet Racing	CRI
Sakura Wars 3	Sega
World Series Baseball 2K1	Sega
Illbleed	Sega
Love Hina Smile Again	Sega
NBA 2K1	Visual Concepts
NFL 2K1	Visual Concepts
Segagaga	Sega
Canvas	NEC Interchannel
Happy Lesson First	Datam
Marie and Elle's Ateliers	Gust
Ring Age	Tayuko
ABRIL / MAYO	
Romance of Three Kingdoms VI	Koei
El Dorado Gate Chapter 4	Capcom
ES	Sega
Alient Front Online	Sega
Fur Fighters	Acclaim
JoJo Venture (Online)	Capcom
Gundam Net Battle	Bandai
Lither B	Tayuko
Metal Max Wild Eyes	ASCII
Innocent Tears	Global
Close To	Kid
Monster Breed	Nec

LOS + VENDIDOS

ESPAÑA

1. Shenmue
2. Metropolis Street Racer
3. Virtua Tennis
4. Quake III Arena
5. Sonic Adventure
6. Jet Set Radio
7. Tony Hawk's Pro Skater 2
8. Resident Evil Code: Veronica
9. Sega GT
10. Tomb Raider Chronicles

Fuente: Centro Mail

JAPÓN

1. Phantasy Star Online
2. Ultimate Fighting Champ.
3. Fighting Vipers 2
4. Giga Wing 2
5. Let's Make a J-Leage Soccer...

Fuente: Dreamcast Magazine

USA

1. Metropolis Street Racer
2. NBA 2K1
3. NFL 2K1
4. Crazy Taxi
5. Sonic Adventure

Fuente: Dreamcast Magazine

RECOMENDADOS

1. Phantasy Star Online
2. Shenmue
3. Virtua Tennis
4. Resident Evil Code: Veronica
5. Samba de Amigo
6. Vanishing Point
7. Tony Hawk's Pro Skater 2
8. Soul Calibur
9. Metropolis Street Racer
10. Jet Set Radio

LOS + ESPERADOS

1. Shenmue 2
2. Sonic Adventure 2
3. Skies of Arcadia
4. Commandos 2
5. Daytona USA 2001
6. Head Hunter
7. Soul Reaver 2
8. Outtrigger
9. Alone in the Dark: TNN
10. Half-Life

LOS 10 FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. Shenmue
2. Virtua Tennis
3. RE Code: Veronica
4. Soul Calibur
5. Tony Hawk's 2
6. MSR
7. Jet Set Radio
8. Quake III Arena
9. Tomb Raider Chr.
10. Samba de Amigo

Podéis enviar vuestras votaciones a la dirección de correo electrónico dcplanet@intercom.es o a Dream Planet C/Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

¿Os acordáis de la encuesta que publicamos en el nº 11 de Dream Planet?

Nosotros sí porque la respuesta ha sido lo suficientemente masiva como para empapelar cinco veces la casa de Isabel Preysler (caseta del perro incluida).



En serio, hemos recibido muchas cartas y en general os gusta cómo hacemos la revista. Hemos tomado nota de vuestra sugerencias y críticas, que haberlas haylas, para intentar pulir todos esos defectillos que habéis detectado (no se os pasa ni una). En todo caso, hay algunos deseos que dudamos que podamos hacer realidad ya que ni somos los Reyes Magos ni estamos casados con Juan Villalonga, el ex de Telefónica. Además, hemos visto que lo que a algunos les parece ignominioso a otros les parece genial y viceversa.
En fin, sólo nos queda deciros que estamos muy contentos por contar con unos lectores tan participativos y que nos esforzaremos al máximo para que cada mes os encontréis en vuestro quiosco la mejor revista de guías y análisis para Dreamcast 100% independiente.

Por último, estos son los 10 ganadores de la encuesta que recibirán una Visual Memory.

Ramón Torres Pujol (Amposta, Tarragona)
Víctor Alonso Sepúlveda (Masías Moncada, Valencia)
Álvaro Cruz Pérez (Tuy, Pontevedra)
Ángel López Díaz (Legazpi, Guipúzcoa)
Alberto Ausin Ciruelos (Burgos)
Jaume Reyes Corbinos (Cerdanyola del Vallès, Barcelona)
Juan Vega Gallego (Santa Ponsa, Mallorca)
Juan Lajarín Cano (Valencia)
Jose Manuel Lastra (Barberà del Vallès, Barcelona)
Juan Manuel López García (El Temple, La Coruña)



Ganadores del concurso Dream Planet nº 12

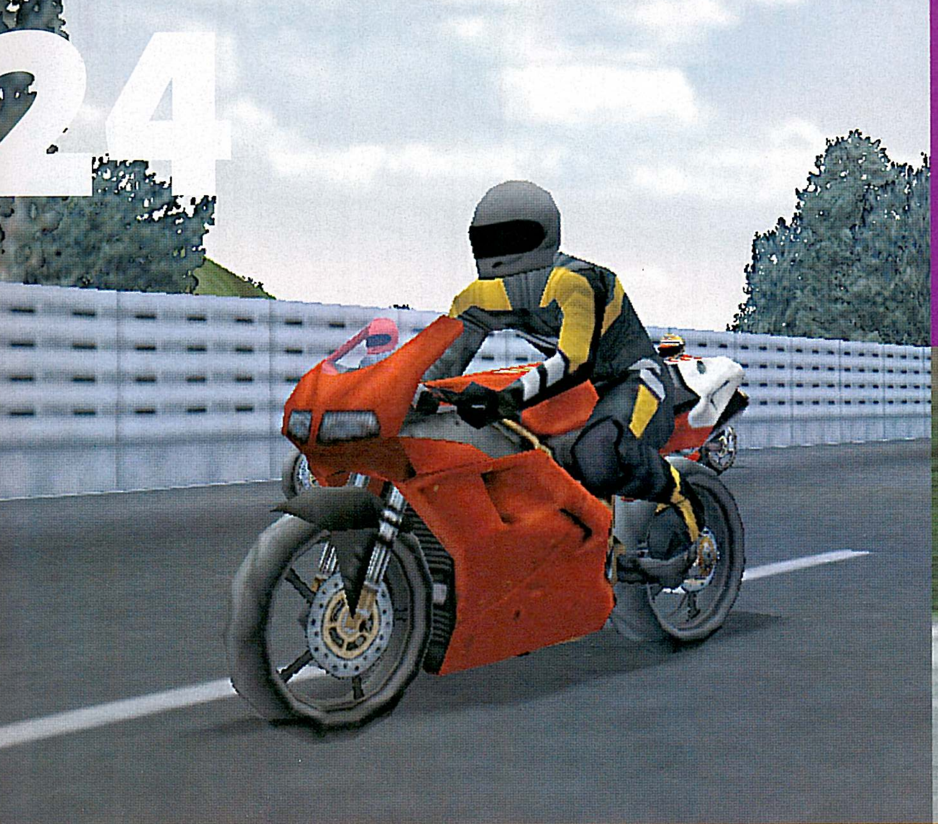
Ésta es la lista de los 5 ganadores del concurso Quake III Arena organizado por Sega y Dream Planet. Por contestar correctamente a la pregunta formulada, cada uno ha ganado una copia del juego.

Diego Gómez Gallego (San Pedro del Pirata, Murcia)
Ángela Portillo García (Cádiz)
Alfredo Gil López (Zaragoza)
David de Andrés Sánchez (Valencia)
Juan Lorenzo León Catena (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN

22





Daytona USA 2001

A la antigua USAnza

Desarrollador: **Amusement Vision (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Abril**
www.amusementvision.com

Historial Amusement Vision (Arcade): **Virtua Striker, Virtua Striker 2, Virtua NBA, Slash Out, Daytona USA, Spike Out**





Aquel lejano 1994 nos trajo un juego llamado Daytona USA que revolucionó los salones recreativos de medio mundo, hasta el punto que toda una legión de fans se ha mantenido fiel a este título hasta hoy. El problema es que las dos versiones domésticas para Saturn decepcionaron a todos estos *daytoneros* ya que dejaron bastante que desear y fueron una de los primeros palos que se llevó la 32 bits de Sega. Por suerte la Dreamcast supone una magnífica oportunidad para hacer justicia a este juegazo y eso es lo que va a intentar esta remozada edición 2001.

Carreras vertiginosas y diversión al límite es lo que ha ofrecido siempre Daytona USA y eso es lo que disfrutaremos en nuestras Dreamcast. No estamos ante un juego que cuente con el glamour o los detalles de Metropolis Street Racer o F355 Challenge, pero estas carencias quedan compensadas con una adicción en estado puro.

De todas formas, tampoco es que el aspecto gráfico de Daytona vaya a desmerecer a los grandísimos juegos de conducción que están rodando por nuestra consola últimamente. En algunas carreras participarán hasta 40 coches (todos ellos con un aspecto mejorado) por lo que no quedará espacio en el asfalto ni para el pop-up ni para el clipping. Además, los frames se mantendrán constantemente a una frecuencia de 60 por segundo.

Igual que en Vanishing Point, algunos elementos móviles nos alegrarán la vista cuando pasemos a toda pastilla. Helicópteros, tablas de windsurf o transbordadores espaciales adornan los escenarios, pero será mejor no pararse demasiado a admirarlos porque no hay aseguradora que quiera hacerse cargo del siniestro total de un coche que se ha estampado a 300 kilómetros por hora.

Al rediseño de los tres circuitos del arcade original y de los tres de la versión CCE de Saturn hay que añadirles un trío de nuevos recorridos exclusivos para Dreamcast. En total serán nueve circuitos donde experimentar la apabullante sensación de velocidad, pero todos ellos tendrán variaciones (al revés, en modo espejo...) para que no lleguen a hacerse demasiado repetitivos. La mecánica de las carreras sí se mantendrá











básicamente invariable (tampoco había demasiada necesidad de cambiarla), así que el objetivo sigue siendo tan sencillo como siempre: pasar por una serie de checkpoints antes de que se acabe el tiempo para poder continuar

Podremos disfrutar en la Dreamcast con las vertiginosas carreras que siempre ha ofrecido Daytona USA

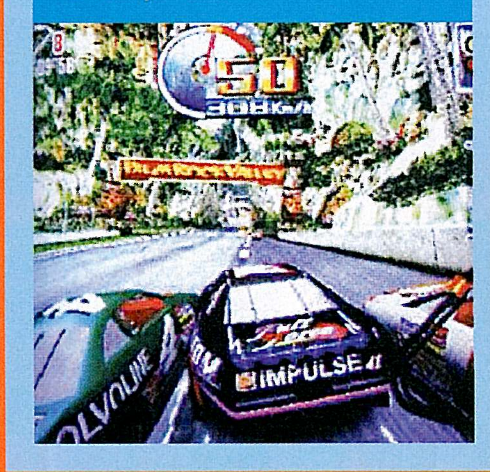
compitiendo. En el modo Championship estas carreras estarán agrupadas en series y, si consigues acabar el primero, se desbloqueará un nuevo nivel de dificultad con más circuitos. También destaca el modo Time Attack en el cual, además de (como su propio nombre indica) batir tus mejores tiempos, también será posible competir contra tus propios coches fantasmas a no ser que, como dice Rubencebú, no te divierta mucho participar en *carreras egoístas*.

En cuanto a las partidas en compañía, además de los piques con otros 3 pilotos a pantalla partida, Daytona USA 2001 también ofrece una novedad importante: las partidas on-line contra hasta 8 jugadores (por lo menos en la versión japonesa). Sin duda se trata de un fabuloso añadido porque los fans del juego no le harán feos a enfrentarse contra quien se les ponga por delante en Internet.

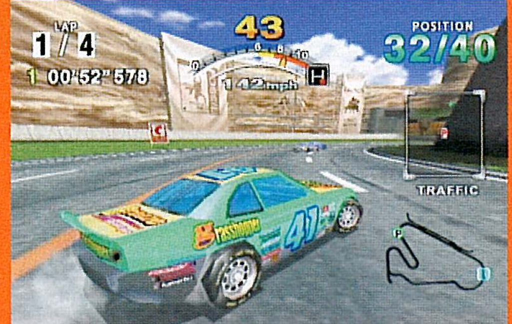
La combinación de la base de la mítica recreativa, el potencial de la Dreamcast y los añadidos de esta versión 2001 parece que por fin van a ofrecer a todos los jugones la edición doméstica que se merecía Daytona USA. Una buena noticia para los que, en lugar de poner las manos en el volante, se las echaron a la cabeza al contemplar las mediocres conversiones de Saturn.

El Daytona original

Seguramente los tres circuitos de la versión arcade de Daytona USA son de los más conocidos de la historia de los videojuegos. Los parajes de Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon y Sea-Side Street Galaxy han sido el escenario de espectaculares competiciones en todo el planeta, y vas a poder disfrutar de una versión mejorada de estos escenarios en esta actualización de un juego que tiene la velocidad por bandera.







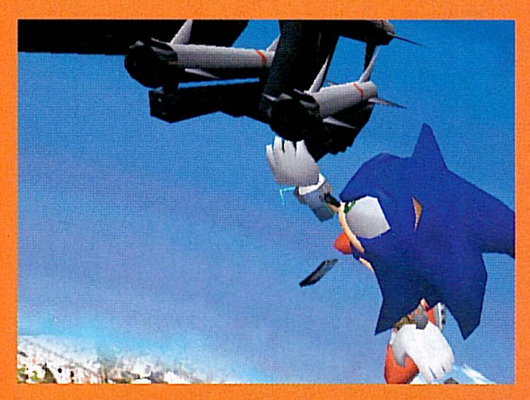






Sonic Adventure 2

Sonic se hace mayor







Desarrollador: **Sonic Team (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Plataformas**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Finales 2001**
www.sonicteam.com/sonicadv2/index_e.html

Historial Sonic Team (DC): **Sonic Adventure, ChuChu Rocket!, Samba de Amigo, Phantasy Star Online, Sonic Shuffle**

En 1991, cuatro de los mejores hombres del ejército americano fueron acusados de un delito que no habían cometido... ah no, ésa es otra historia. Lo que realmente nos interesa de aquel año es que el mundo asistió atónito al nacimiento de un personaje llamado Sonic, que desde entonces se convirtió en uno de los héroes más populares del mundo de los videojuegos. La celebración del décimo aniversario del puerco espín azul coincide con el lanzamiento de Sonic Adventure 2, la continuación de uno de los títulos que acompañaron el lanzamiento de la Dreamcast. Después de probar la demo del juego que se podrán llevar a casa los afortunados compradores de Phantasy Star Online y tras conocer los últimos detalles sobre esta nueva genialidad del Sonic Team, estamos en condiciones de anunciaros que las mejoras introducidas van a conseguir lo que parecía imposible: que esta segunda parte supere el nivel del primer Sonic Adventure.

Aunque la demo tan sólo muestra la primera fase del juego (puede completarse en unos diez minutos), al jugar de nuevo con Sonic podréis comprobar que está más en forma que nunca. El frenético viaje del puerco espín desde un helicóptero hasta el final del nivel incluye un paseo en una tabla de snowboard, una espectacular persecución de un camión y, por supuesto, los clásicos saltos, loops y recogida de anillos habituales en la saga.

De todas formas hay algunas novedades destacables que van a conseguir que esta segunda parte sea diferente. Sonic tiene un aspecto más estilizado que en su estreno en la Dreamcast y además cuenta con un par de nuevos movimientos bastante espectaculares. Para empezar, después de unos meses de entrenamiento con los patinadores de Jet Set Radio, ahora es capaz de bajar a toda velocidad grindeando por una barandilla sin utilizar patines. También hemos descubierto su faceta de acróbata de circo, ya que puede balancearse en barras para tomar impulso y alcanzar plataformas situadas en lugares elevados.

Pero además de esta mejora en el aspecto del protagonista, todo el entorno gráfico de Sonic Adventure 2 ha sufrido su correspondiente lavado de cara. Los escenarios cuentan con un nivel de detalle más cuidado que en la primera parte y todo sucede a unos constantes 60 frames por segundo, sin ninguna ralentización por mucho movimiento que haya en pantalla.

La estructura del juego parece que también va a ser objeto de algún que otro retoque. A diferencia de la primera parte, esta vez van a tener más importancia las fases de plataformas que la exploración. Esto no quiere decir que se haya

Sonic es capaz de bajar a toda velocidad grindeando por una barandilla y también puede balancearse en barras para tomar impulso y alcanzar lugares elevados





suprimido la libre investigación de los distintos escenarios, sino que los niveles de acción van a ocupar la mayor parte del juego.

Además del inefable Sonic, sus inseparables Tails y Knucles también tendrán bastante protagonismo. De hecho habrán cinco personajes controlables, pero la identidad de los otros dos todavía no se conoce. Lo que sí esta claro es que el Dr. Robotnik volverá a hacer la vida imposible al erizado héroe y a todos sus amigos con un nuevo vehículo. El elenco de malvados de la historia también contará con un misterioso personaje del que todavía no se conocen demasiados detalles. Lo único que sabemos de momento es que se trata de un puerco espín muy parecido a Sonic aunque de color negro. Es posible que sea una especie de lado oscuro del protagonista, pero en cualquier caso seguro que será bastante odioso.

A la cita tampoco faltan los simpáticos Chaos. En la primera fase tan sólo ejercen de maestros de ceremonias que nos van explicando lo que debemos hacer o cómo se realizan los nuevos movimientos, pero en la versión final del juego van a tener sus momentos de esplendor y, por supuesto, también podremos disfrutar con algunos minijuegos para la VM protagonizados por estos entrañables bichos.

Todavía falta bastante para el lanzamiento de Sonic Adventure 2 (probablemente hasta después del verano no lo tendremos por aquí) pero los más impacientes vais a poder abrir boca dentro de poco con una demo de 10 minutos que saben a gloria.











Sonic Shuffle

El púAS de picas

Desarrollador: **Sonic Team (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Puzzle**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Marzo**
www.sega.com

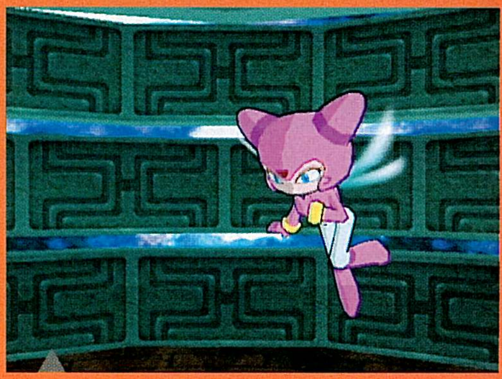
Historial Sonic Team (DC): **Sonic Adventure, ChuChu Rocket!, Samba de Amigo, Phantasy Star Online, Sonic Adventure 2**

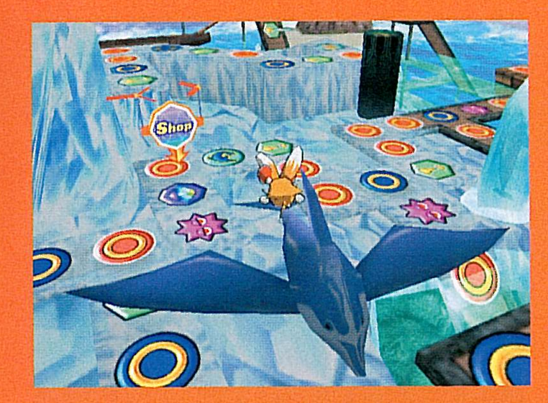
En un país como el nuestro en el que las cartas son un componente más del folklore (tute, mus, brisca y *deajuste* son buenos ejemplos), se hacía esperar la penúltima aventura del puerco espín azul. Y aunque su título pueda inducir a engaños (nuestro colaborador Manjimaru ha estado mordisqueando el GD-Rom pensando que era un suflé de erizo), su traducción a nuestro idioma lo deja bastante claro: Sonic baraja (o algo así).

No es que la mascota de Sega se dedique a ejercer de crupier en sus horas libres ni nada parecido. Lo que ocurre es que Mundomaginario está a punto de desaparecer debido a las malas artes del malvado Void. El tipejo ha fragmentado en varios pedazos la Piedrapreciosa provocando el caos en el lugar y la desaparición de Ilumina, diosa de los sueños. ¿A que no sabes quién tiene que reunir los pedazos del cristal para desentuertar el entuerto? Ignorando la respuesta de Rubencebú (porque está claro que su primo el cristalero no puede protagonizar un videojuego), hemos de suponer que todos habéis contestado con gran alegría: ¡¡¡Sonic!!! (¡Dios, no! ¡Parecemos clones de Leticia Sabater!). Pues sí, porque el puerco espín ha sido teletransportado a dicho mundo junto al resto de sus raros compañeros (¿cómo un zorro puede ser amarillo y utilizar dos colas para volar?) por un ser llamado Lumina, quien parece una mezcla entre Campanilla y un













chupachup con orejas. Allí, Sonic, Knuckles, Tails y Amy (o Chaos, Supersonic, Big el gato y E-102 si logras desbloquearles) se verán obligados a competir en cinco escenarios con forma de tablero donde deberán utilizar cartas numeradas para avanzar por las casillas.

Las localizaciones son muy diferentes entre sí ya que los protagonistas deberán pasar progresivamente por una playa paradisíaca (Emerald Coast), la cubierta de una nave voladora (Fire Bird), una espesa jungla (Nature Zone), los vagones de un tren descontrolado (Riot Train) y el vacío sideral (Fourth Dimension Space). En cada uno de dichos lugares se encuentran repartidos siete fragmentos de la piedra mágica y sólo se accede al siguiente cuando se hayan encontrado todos. Pero piensa que no aparecen todos de golpe sino que lo hacen uno detrás de otro por lo que ya te puedes imaginar, como diría nuestro admirado Manuel Manquiña, que habrán *hondonadas de... tiradas* por conseguir cada uno de ellos. Pero como si del juego de la oca se tratase (el de mesa, no aquel patético concurso de Antena 3 presentado por un payaso familiar), las casillas poseen efectos bien diversos. Unas proporcionan anillos (estamos hablando de un juego protagonizado por el señor de los ídem), otras los quitan, algunas teletransportan y otras conducen a una batalla contra un monstruo. Estos enfrentamientos son realmente curiosos ya que las mismas cartas deciden el ganador. Si vence el personaje que controlemos recibiremos como recompensa una (o dos) Joyadelafuerza (nosotros preferíamos una Joyadeverdad) de las que existen más de 40 variedades. Con nombres tan extravagantes como Arabianita, El club de los cinco, Duplichaos, Camaleonita, Maharajita o Sonic-Velociralda proporcionan ayudas de todo tipo como poder utilizar más de una carta en un turno, avanzar 30 casillas al azar o intercambiar la posición con otro jugador.

Sonic, Knuckles, Tails y Amy se verán obligados a competir en cinco escenarios con forma de tablero donde deberán utilizar cartas numeradas para avanzar por las casillas

Pero lo que resulta verdaderamente interesante son las casillas marcadas con un signo de exclamación ya que provocan algún mini-evento de lo más surrealista (elegir qué parte de un unicornio alado queremos adoptar, por ejemplo) o conducen a todos los jugadores a uno de los 49 mini-juegos que existen en total. Sus nombres son bastante reveladores así que ahí van unos cuantos: Sonic Psíquico, DJ Sonic, Gigantón, ¡Ataque del Eggbot!, El miedoso y el gallito o Huevo del espacio.

Sonic Shuffle cuenta con dos modos de juego bastante similares entre sí, Story y Versus. En el primero debemos competir contra tres personajes controlados por la CPU con el fin de quedar primero en cada escenario para poder acceder al siguiente. El segundo, sin embargo, permite la participación simultánea de cuatros personas en una cruenta batalla por conseguir los fragmentos de la Piedrapreciosa.

Una oportunidad de órdago para cantar las cuarenta en tu Dreamcast.

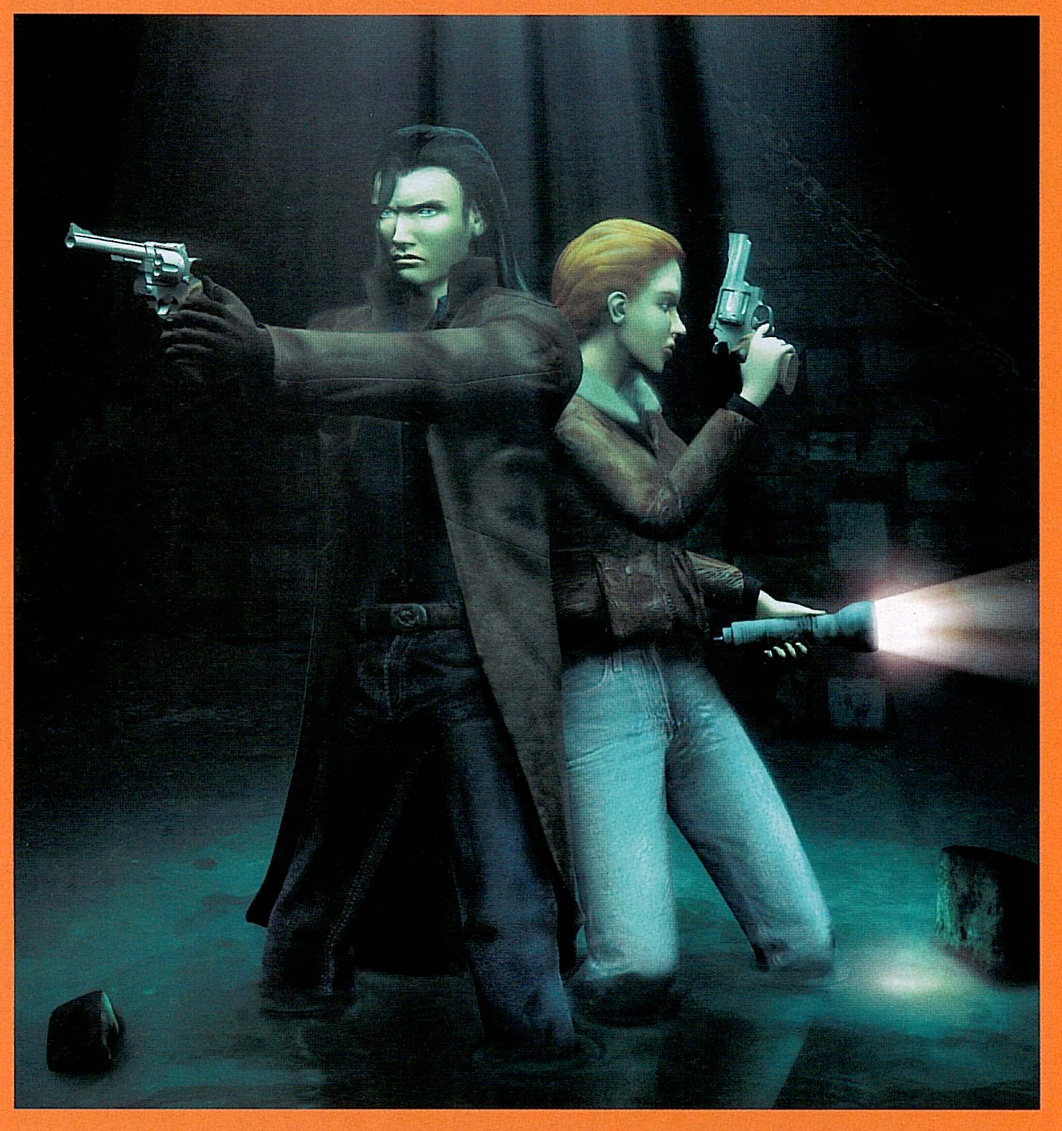






Alone in the Dark: The New Nightmare

Vuelve la pesadilla





Desarrollador: **Darkworks**
Distribuidor: **Infogrames**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Septiembre**
www.aloneinthedark.com

Historial Infogrames (DC): **Slave Zero, UEFA Striker, Wacky Races, Silver, V-Rally 2 Expert Edition, 24 horas de Le Mans**

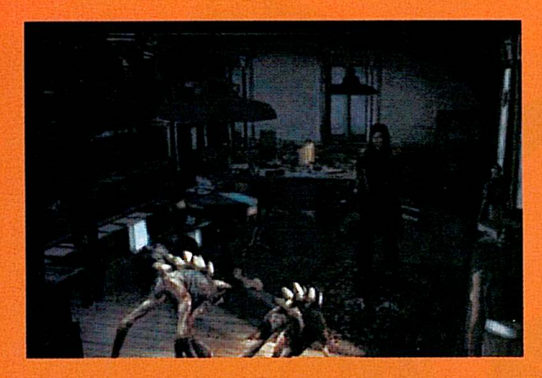
No es fácil sufrir los antecedentes familiares, especialmente en el mundo de los videojuegos. Por ejemplo, si naces con el apellido Belmont sabes que estás obligado a cazar vampiros cada dos por tres. Lo mismo les sucede a los Carnby: su destino es quedarse encerrados en una mansión gótica acechados por todo tipo de bichos.

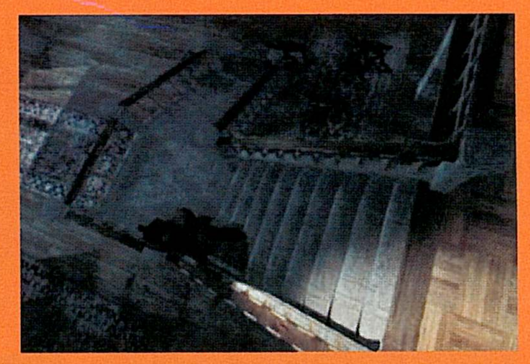
Por suerte para nosotros, gracias a las desventuras de un miembro de esta familia hemos podido disfrutar durante años con los juegos de la saga Alone in the Dark, que nos permitieron entrar en un mundo repleto de suspense y sustos de muerte. Esto ocurría mucho antes de que existiera *Tómbola* y de que Capcom se sacara de la manga a los hermanos Redfield y su increíble pasión por los zombies.

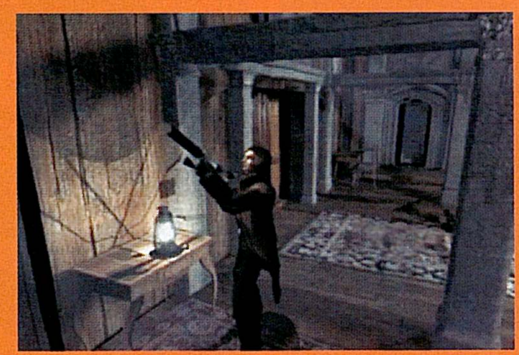
Para muchos, las entregas de Alone in the Dark que aparecieron para PC (la segunda parte contó con una versión para PlayStation) inauguraron realmente el género del survival horror, aunque es cierto que se trata de unos juegos más enfocados a la resolución de misterios que a la pura supervivencia entre agresivos engendros.

Darkworks son los encargados de actualizar este mito de la historia de los videojuegos, pero han centrado todos su esfuerzos en rejuvenecer la serie adaptándola a los nuevos tiempos que corren. El primer cambio es la ambientación, ya que se ha trasladado la historia desde la época victoriana hasta la actualidad, aunque el estilo gótico de todos los escenarios se ha mantenido más o menos invariable.

El aspecto de Edward Carnby, el héroe del juego, también ha sufrido alguna que otra transformación. La melena, el largo abrigo y los tejanos dejan bien claro que el bueno de Edward estrena un profundo cambio de imagen protagonizando una trama de lo más








misteriosa. Su amigo Charles Fiske ha sido encontrado muerto en misteriosas circunstancias en una misteriosa isla. Carnby retomará la investigación de unas misteriosas tablillas que llevaron a la muerte a Fiske. Todo muy misterioso, vamos.

Pero Alone in the Dark: The New Nightmare contará con otro personaje controlable: Aline Cedrac. Esta intrépida antropóloga también anda tras las tablillas de marras y para encontrarlas tendrá que adentrarse en la isla donde tienen lugar los acontecimientos

Tanto Edward como Aline van a contar con todo un arsenal de modernas armas que recuerdan a las que aparecen en la película *Men in Black*. La pistola lanzadiscos, el fotopulsor, la linterna de plasma o la pistola láser son sólo algunos ejemplos de las lindezas que habrá que utilizar para seguir avanzando.

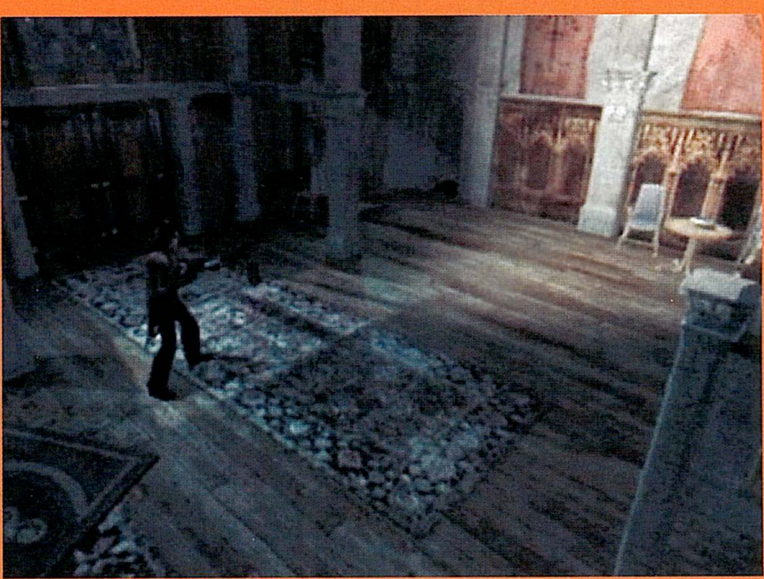
En cuanto a los enemigos, en lugar de los habituales zombies de los survival horror, el nuevo Alone in the Dark incorpora extrañas criaturas que nos obligarán a rebanarnos los sesos (a no ser que ellas lo consigan, literalmente, antes). Las Arachnoid son un buen ejemplo de ello. Estas parientes lejanas de las arañas viven en los rincones oscuros de los techos, donde esperan a sus víctimas. Aunque es posible gastar algún cargador sin ningún miramiento, si conseguimos enfocarlas con la linterna saldrán huyendo y ahorraremos algo de munición.

Se ha trasladado la historia desde la época Victoriana hasta la actualidad, aunque el estilo gótico de todos los escenarios se ha mantenido más o menos invariable

Precisamente la utilización de la linterna nos lleva a una de las características más espectaculares del juego: la combinación de las luces y las sombras. Algunos de los geniales (y estremecedores) fondos renderizados estarán sumidos prácticamente en una total oscuridad, así que nos veremos obligados a ir iluminando nuestro camino con la linterna para descubrir lo que nos espera.

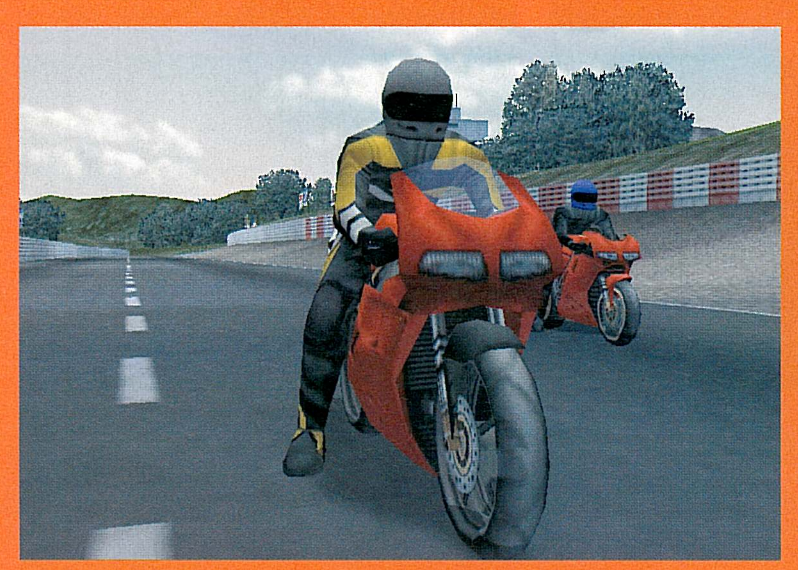
Y lo que nos espera es, sobre todo, una sensación de desasosiego por no saber lo que se esconde tras la próxima esquina. Más que disparar sin descanso a hordas inacabables de monstruos, la mayor dificultad va a ser no saber por dónde van a venir los enemigos.

Prepárate para vivir la pesadilla a partir del mes de septiembre.

Ducati World

El mundo en una Ducati





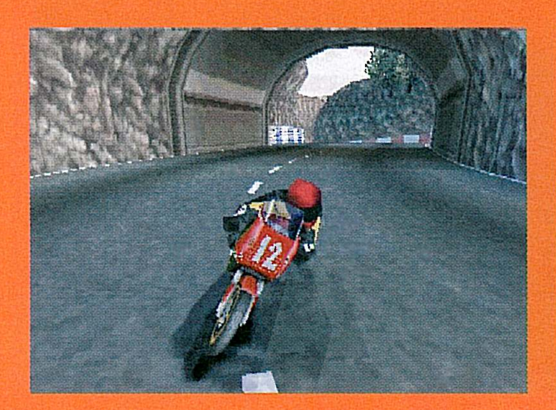
Desarrollador: **Attention to Detail**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Marzo**
www.ducati.com/ducatiworld

Historial Attention to Detail: **Rollcage (PSX, PC), Rollcage Stage II (PSX, PC), Sydney 2000 (DC, PSX, PC), Ducati World (PSX, PC)**

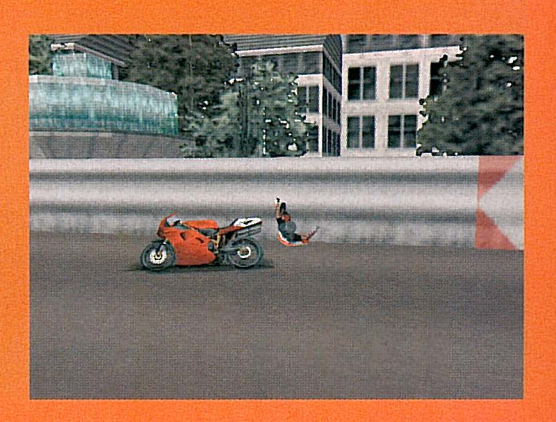
Los aficionados a las motos se deben haber sentido bastante ignorados por la Dreamcast. Desde aquel lejano Suzuki Alstare Extreme Racing los moteros de pro se han tenido que conformar con ver a Crivillé por los suelos a través de la televisión... aunque sin la consola de Sega conectada. Con la sana intención de acabar con esta injusticia llega a nuestras pantallas Ducati World. Las máquinas de la legendaria marca italiana son las auténticas protagonistas de un juego que quiere ofrecer diversión sobre dos ruedas para todos los gustos. Por eso el título desarrollado por Attention to Detail (conocidos en nuestro país por una expresión muy *butanita*, es decir, Ojo Al Dato) ha sido dividido en dos grandes apartados: Quick Race y Ducati Life. Mientras el primero tiene un estilo totalmente arcade y se limita a ofrecer carreras para los que no quieren demasiadas complicaciones, el segundo se acerca más a la simulación y es realmente extenso.

La mecánica de este modo Ducati Life recuerda sospechosamente, al menos al principio, al laureado Gran Turismo. Es necesario superar una serie de pruebas para obtener licencias que te permitan participar en las diferentes competiciones. Estos campeonatos están organizados según el tipo de licencia o la moto que poseas y tienen como principal objetivo la obtención del dinero que después podrás invertir en mejorar tus máquinas (pueden variarse parámetros como el motor, los frenos o los neumáticos) o en comprar otras nuevas. Además, el vil metal también te servirá para adquirir nuevos cascos o monos que, aunque no son precisamente imprescindibles para ganar las carreras, sirven para darle un poco de

Dentro del modo Ducati Life se agrupan una serie de competiciones que te permitirán ganar dinero para comprar nuevas motos o mejorar las que ya tienes

















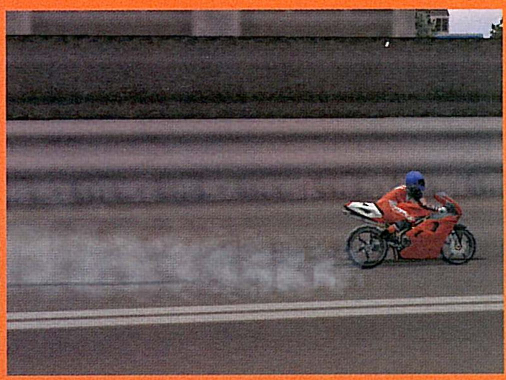
variedad al aspecto de tu motorista e incluso puedes conseguir que tenga un aspecto clavadito al Halcón Callejero.

Aparte de estas competiciones más clásicas, Ducati World también cuenta con un modo llamado Challenge que añade algo de originalidad al asunto. Como si fuéramos un incauto participante de *¿Qué apostamos?*, la idea aquí es competir con un rival que se jugará dinero o alguna moto que podemos agenciarnos si conseguimos ganarle. El único problema es que también perderemos lo que se apuesta al fracasar en el reto. Sin duda una de las pruebas más espectaculares de esta opción es la competición contra el mítico *King* Carl Fogarty. Y hablando de mitos, los más nostálgicos sabrán valorar el Ducati Musseum, una galería que ofrece un repaso a los mejores momentos de la escudería durante toda su amplia historia.

En el aspecto gráfico destaca sobre todo la recreación exacta de los diferentes modelos de Ducati. Desde la serie Mille hasta la 996SPS, las 40 motos disponibles en total harán las delicias de los jugones más exigentes. De todas formas algunos detalles del comportamiento de las máquinas en carrera, como la sensación de velocidad o las colisiones, deberían ser mejorados en la versión final para tener de verdad la impresión de estar montado en una de estas potentes bestias motorizadas.

Ducati World intentará llenar el tremendo vacío en el campo de los simuladores de conducción que padece la Dreamcast. Para conseguirlo, Attention To Detail ha contado con la colaboración directa de Corrado Cecchinelli (el directo técnico de Ducati) y ha tenido acceso directo a las motos de la escudería. El resultado de todo ese esfuerzo lo podréis comprobar por vosotros mismos, con la melena al viento, dentro de muy poco.

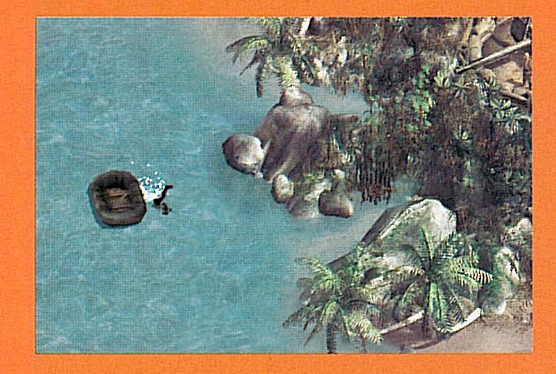






Commandos 2

El comando G-rrero



Desarrollador: **Pyro Studios**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Estrategia**
Internet: **Sin confirmar**
Fecha lanzamiento: **Abril**
www.pyrostudios.com

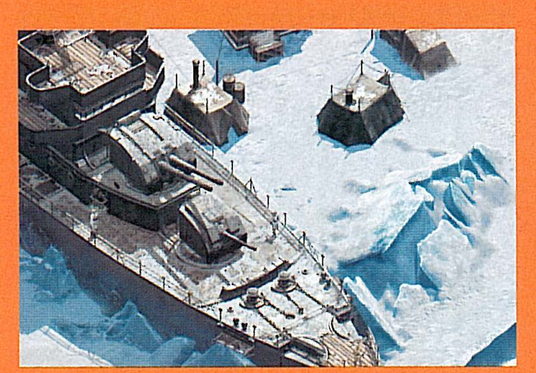
Historial Pyro Studios (PC): **Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond the Call of Duty, Heart of Stone, Pretorians**

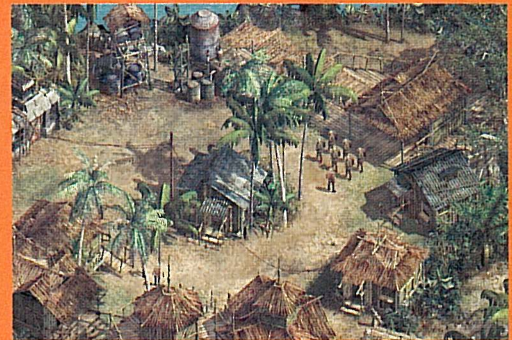
Al juego español que más ha vendido en la historia le falta poco para tener descendencia y lo mejor de todo es que serán trillizos: uno para PC, otro para PS2 y el último, pero el que más nos interesa, para Dreamcast. Lógicamente no estamos hablando de Mortadelo y Filemón: El sulfato atómico sino de Comandos: Behind Enemy Lines.

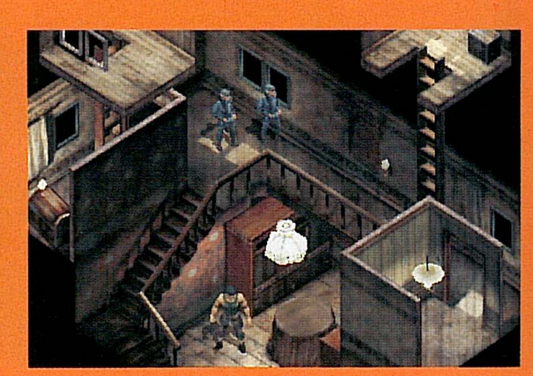
Como no podría ser de otra manera la nueva propuesta de Pyro Studios estará ambientada en la 2ª Guerra Mundial, época reutilizada continuamente por los desarrolladores de videojuegos para enmarcar grandes aventuras bélicas como el propio Commandos, Medal of Honor o Hidden & Dangerous. Así, deberemos participar en 12 misiones controlando a un grupo de aliados con el fin de cumplir una serie de objetivos en cada una de ellas. Habrá tanto localizaciones interiores como exteriores por lo que no será extraño que una tarea se desarrolle en el castillo prisión de Colnitz y la siguiente en una base submarina alemana o en una isla tropical del Pacífico ocupada por los japoneses. En cualquier caso será necesario reflexionar concienzudamente sobre todos los pasos a dar aunque la acción también jugará un papel bastante importante.

Además, cada comando poseerá unas características y habilidades propias, y a los personajes que ya aparecían en la primera parte se les han añadido unos cuantos más entre los que destacan el perro mensajero Whiskey y la holandesa Natasha Van de Zand (el nuevo amor *platónico* de nuestro director Snatcher). No poseerán un gran tamaño en pantalla ya que se volverá a utilizar la perspectiva isométrica tipo Diablo o Syndicate (juego con el que Comandos guarda bastantes parecidos), aunque los chicos de Pyro Studios se están esforzando para que los escenarios posean una mayor cantidad de detalles que su predecesor.

Aún no está claro si Comandos 2 permitirá jugar partidas online aunque sí incluirá opciones multijugador igual que la versión para PlayStation 2. En todo caso, se tratará del primer juego para Dreamcast desarrollado por una compañía española y sólo por eso lo esperamos con impaciencia (chovinistas que somos).







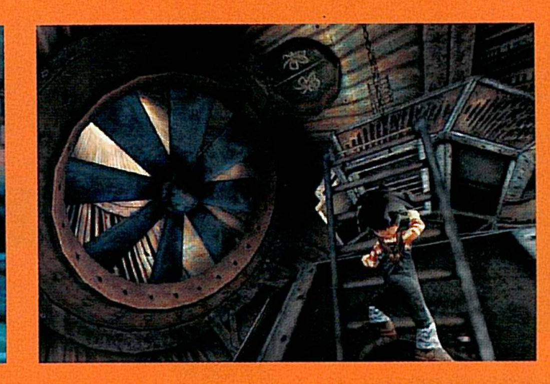


Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Un niño de armas tomar







Desarrollador: **In Utero/Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Abril**
www.in-utero.com

Historial Ubi Soft (DC): **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Speed Devils, Suzuki Alstare Extreme Racing, Rayman 2, F1 Racing Championship**

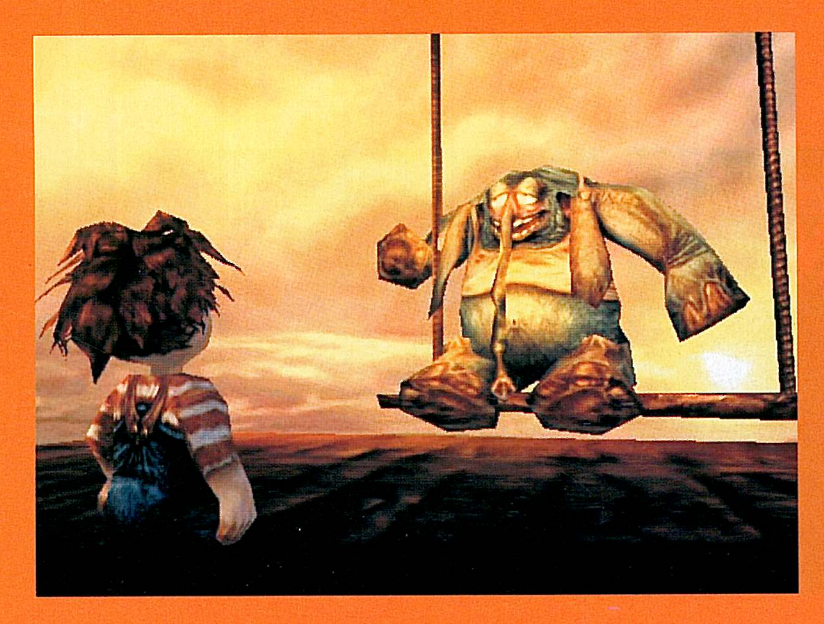
Las historias de niños huérfanos y desamparados que deben labrarse un futuro no son precisamente ninguna novedad. El principio de la historia de este juego nos presenta justamente eso: un jovenzuelo de 10 años llamado Cyprien que debe afrontar los peligros de la vida (vacas locas, submarinos nucleares, uranios empobrecidos...) sin la ayuda de sus queridos progenitores.

La aventura que ha ideado In Utero en colaboración con Ubi Soft para Cipriano nos adentra en un mundo fantástico, oscuro y gótico, repleto de extrañas criaturas. En su investigación para descubrir lo que ha provocado que haya tanto malandrín suelto, el protagonista contará con una inestimable ayuda: la posibilidad de transformarse en su gemelo maligno (el Evil Twin del título). Este Super Cyprien contará con poderes especiales que le permitirán enfrentarse a toda una serie de pesadillas que, para su desgracia, se han hecho realidad. Derrotando a los temibles monstruos que le saldrán al paso, Cyprien podrá ir liberando a las criaturas que están bajo el control de un malvado ser que no causará precisamente simpatías entre los jugones.

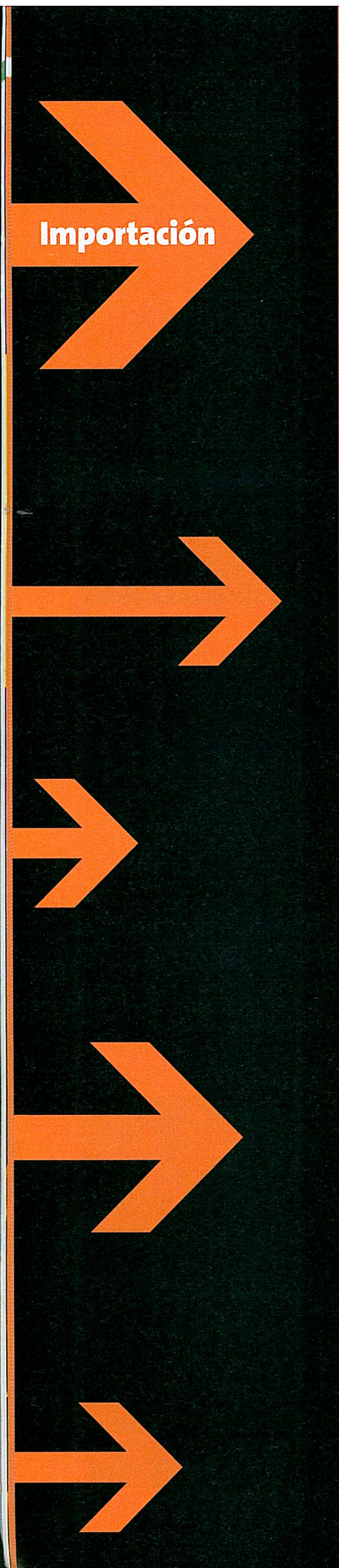
Aunque algunas fases del juego se aproximarán al género de las plataformas, Evil Twin es básicamente una aventura. Por ello será necesario buscar pistas y relacionarse con diferentes personajes para conseguir desentrañar toda la trama.

Los lugares en los que transcurrirá la investigación de nuestro héroe son bastante tenebrosos, así que el juego entre los efectos de luces y sombras será de lo más espectacular. Pero, aunque en algunos escenarios este halo de misterio provoque que no se vea tres (monstruos) en un burro, esto no quiere decir que el entorno gráfico no se haya cuidado al máximo. Los gráficos cuentan con una increíble resolución y las animaciones de los personajes han sido cuidadas al máximo para darnos la sensación de estar en una macabra película de dibujos animados.

En las capturas que acompañan a este artículo podéis comprobar que la pinta de Evil Twin es excelente, pero todavía tendremos que esperar un par de meses para echarle una mano al Zipi (o Zape) gabacho.







Sega Tetris

Desarrollador: **Wow (Sega)**
Género: **Puzzle**
Origen: **Japón**



En su momento, un juego llamado Tetris supuso toda un revolución en el mundo del entretenimiento. Un concepto tan sencillo como el ir encajando piezas (más o menos como en un puzzle de los de toda la vida) enganchó a jugones de todo el planeta e incluso hoy en día las máquinas basadas en este concepto continúan teniendo bastante éxito.

Precisamente Wow Entertainment desarrolló hace algo más de un año una recreativa basada en este clásico que ha sido versionado para las Dreamcast japonesas. Sega Tetris incorpora básicamente la misma jugabilidad de siempre, aunque con alguna novedad.

Por ejemplo, en cada uno de los diez niveles cuentas con una pequeña máquina tragaperras que, al ir consiguiendo líneas, te permitirá ganar puntos y líneas extras.

Estos diferentes escenarios te llevarán a través de todo el globo (desde Venecia hasta Egipto, pasando por Tokio) y, por supuesto el potencial de la Dreamcast hace posible que todos ellos se presente en alta resolución y a unos constantes 60 cuadros por segundo.

Los suertudos japoneses pueden, además, disputar partidas a través de Internet si se cansan de jugar solos, porque la verdad es que el nivel de dificultad del juego es bastante elevado.

Cannon Spike

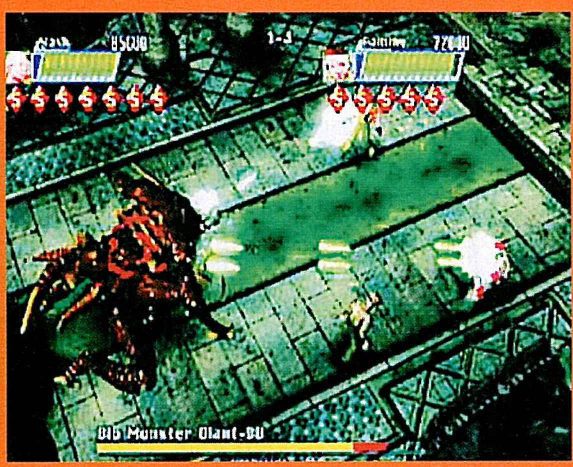
Desarrollador: **Capcom**
Género: **Shoot'em up**
Origen: **Japón**

Después del lanzamiento en Estados Unidos y Japón, esperamos que pronto nos llegue el turno a los pobres habitantes de Europa para poder disfrutar con Cannon Spike. El argumento no es nada del otro mundo, ya que nos presenta a una banda de terroristas que, gracias a sus robots-soldados, pretenden dominar el mundo. Lo curioso es que los héroes que deberán enfrentarse a estos malvados son personajes míticos de Capcom. Dentro del grupo encontramos a Mega Man, Charlie y Cammy de la saga Street Fighter, sir Arthur de Ghosts 'N Goblins, B. B. Hood de Darkstalkers y, para que no se diga, dos nuevos personajes llamados Shiba and Simone.

Todos estos personajes pueden desplegar una serie de diferentes ataques a lo largo de los diez niveles que componen el juego.

La conversión directa de la recreativa original tiene como consecuencia que Cannon Spike sea bastante corto, pero la verdad es que por el carisma de los protagonistas merece la pena pasarse el juego unas cuantas veces.





Last Blade 2: Final Edition

Desarrollador: **SNK**
Género: **Beat'em up**
Origen: **Japón**





Aunque la recreativa original se estrenó hace algo más de un año, la versión para Dreamcast no ha visto la luz en tierras niponas hasta hace muy poco. De todas formas la espera ha valido la pena, porque Last Blade 2 es un beat'em-up excelente que cuenta con una ambientación perfecta en el Japón del siglo XIX. Teniendo en cuenta la época escogida, en el juego no faltan los samurais, pero también es posible encontrar luchadores de estilo más europeo. Al escoger alguno de ellos, hay que decidirse por uno de los tres modos de lucha: Power, Speed y EX. El primero permite realizar ataques más poderosos y dos súper ataques. El segundo, en cambio, cuenta con el Combo Special, que ofrece la posibilidad de encadenar varios golpes. El modo EX, por su parte, es básicamente una combinación de los dos anteriores.

Cada uno de los 16 luchadores seleccionables (más alguno oculto) tiene un estilo de lucha totalmente diferente, así que con Last Blade hay juego para rato.

Otro gran título que, aunque llega en una época difícil para la compañía nipona, demuestra el buen hacer de SNK.

Evil Dead: Hail to the King

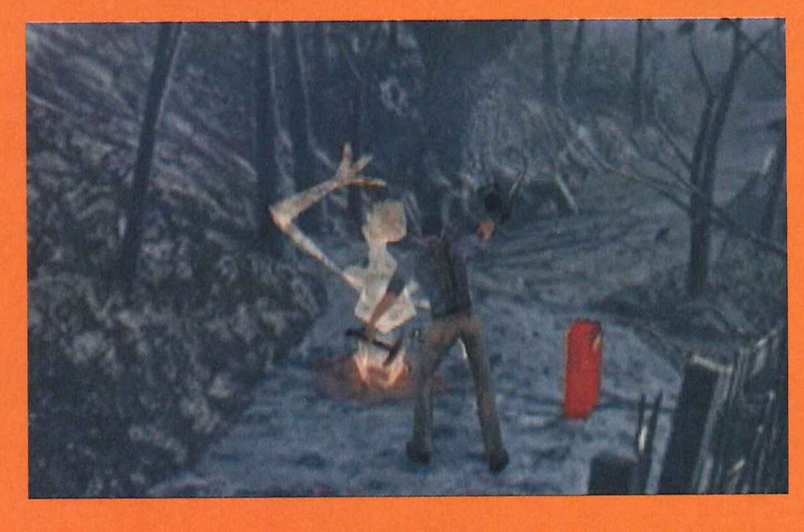




Desarrollador: **Heavy Iron**
Género: **Aventura**
Origen: **Estados Unidos**

Normalmente los juegos basados en películas dejan mucho que desear, pero esperábamos que esta vez fuera una excepción. La adaptación videojueguil de la trilogía cinematográfica Evil Dead prometía ofrecernos, por lo menos, algunos sustos de muerte pero no creíamos que estos sobresaltos se debieran al nivel técnico del juego.

Como era de esperar debemos meternos en la piel de Ash, el protagonista de las películas. El problema es que el control de nuestro héroe es similar al adoptado en la saga Resident Evil... sólo que bastante más frustrante. Los ángulos de las cámaras tampoco es que nos ayuden demasiado a saber lo que estamos haciendo en los escenarios renderizados del juego que, dicho sea de paso, cuentan con unos pixeles dignos de la versión de PlayStation. Por suerte, el carisma del pobre Ash salva en parte el desaguisado visual.



Números atrasados
¡Tu segunda oportunidad!

¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**



DREAM PLANET 1
ANÁLISIS Y PREVIAS: RE Code:Veronica, Evolution, Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2... **GUÍAS:** Virtua Fighter 3tb y The House of the Dead 2 (1ª parte).

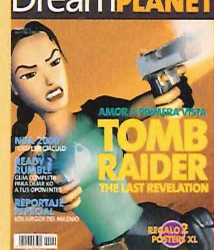
DREAM PLANET 2
ANÁLISIS Y PREVIAS: Shenmue, Crazy Taxi, Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, SWWS 2000, Comparativa F1... **GUÍAS:** The House of the Dead 2 (2ª parte) y Shadow Man (1ª parte).





DREAM PLANET 3
ANÁLISIS Y PREVIAS: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Crazy Taxi, Virtua Striker 2... **GUÍAS:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte) y Monaco GPRS 2.





DREAM PLANET 4
ANÁLISIS Y PREVIAS: Tomb Raider: The Last Revelation, NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero... **GUÍAS:** Ready 2 Rumble y Shadow Man (3ª parte).



DREAM PLANET 5
ANÁLISIS Y PREVIAS: V-Rally 2, Ecco The Doplhin, Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2, Soul Reaver... **GUÍAS:** Resident Evil 2 y Toy Commander.



DREAM PLANET 6
ANÁLISIS Y PREVIAS: DOA2, Street Fighter III Double Impact, Ecco the Dolphin, ChuChu Rocket!... **GUÍAS:** Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom.

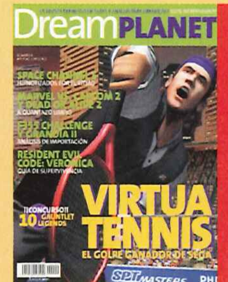




DREAM PLANET 7
ANÁLISIS Y PREVIAS: Virtua Tennis, RE Code: Veronica, V-Rally 2, SWWS 2000 Euro Edition... **GUÍAS:** Soul Reaver, Street Fighter Alpha 3 y Tomb Raider: The Last Revelation .



DREAM PLANET 8
ANÁLISIS Y PREVIAS: Ferrari 355 Challenge, Maken X, Tony Hawk's Skateboarding... **GUÍAS:** Segunda parte de Tomb Raider: The Last Revelation y Rayman 2 y Zombie Revenge.



DREAM PLANET 9
ANÁLISIS Y PREVIAS: Vanishing Point, Virtua Tennis, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom 2... **GUÍAS:** ChuChu Rocket!, Tony Hawk´s Skateboarding y RE Code: Veronica.



DREAM PLANET 10
ANÁLISIS Y PREVIAS: Quake III Arena, Metropolis Street Racer, F355 Challenge... **GUÍAS:** Dead or Alive 2, segunda parte de MDK 2 y última parte de Resident Evil Code: Veronica.



DREAM PLANET 11
ANÁLISIS Y PREVIAS: Sega GT, Ready 2 Rumble 2, Shenmue, Metropolis Street Racer, Power Stone 2... **GUÍAS:** Hidden & Dangerous y F355 Challenge y 2ª parte de MDK 2.



DREAM PLANET 12
ANÁLISIS Y PREVIAS: Tomb Raider Chronicles, Jet Set Radio, Quake III Arena, Samba de Amigo, Sega GT, Ready 2 Rumble 2... **GUÍAS:** Power Stone 2, Virtua Tennis y Marvel vs. Capcom 2.



DREAM PLANET 13
ANÁLISIS Y PREVIAS: Vanishing Point, Tony Hawk's 2, Record of Lodoss War, Capcom vs. SNK... **GUÍAS:** Tomb Raider Chronicles, Jet Set Radio y suplemento especial Shenmue.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso.
Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

¡Gana una de las 15 copias de Vanishing Point que sorteamos este mes!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:

¿Qué curiosa prueba debes superar en el modo Conductor Acróbata del juego?



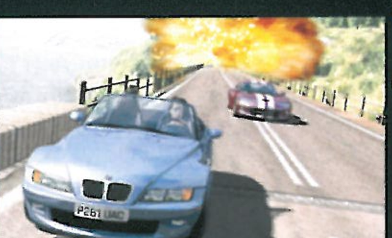
Participa con Acclaim y Dream Planet en este concurso y consigue una de las copias de este trepidante juego de conducción.

Escribe en este cupón la respuesta correcta, recórtalo y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!









Nombre ______ Apellidos ______ Dirección ______

Código Postal ______ Población ______ Teléfono ______

Correo Electrónico ______ Respuesta correcta ______

Dream Planet. Concurso Vanishing Point. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

El sorteo se celebrará el día 1 de abril en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).
El nombre de los ganadores se publicará en el número 16 de Dream Planet. Los premios se entregarán antes del 31-4-2001.









¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

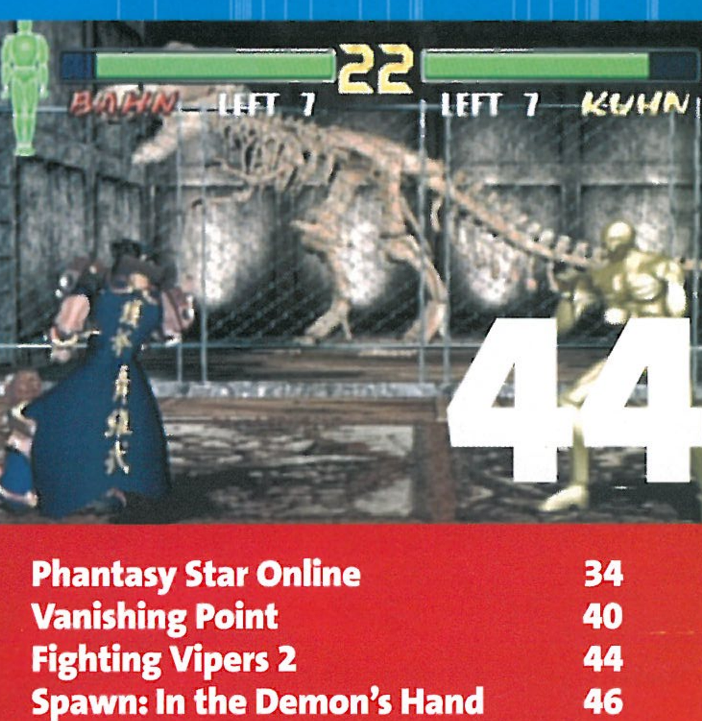
a de de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO





40



Phantasy Star Online

Lluvia de estrellas

La utopía se ha hecho realidad. PSO es el juego que va a permitir que los poseedores de una Dreamcast de todo el planeta puedan jugar juntos. Si quieres conocer todos los detalles de este magno acontecimiento, sólo tienes que pasar la página.







Género: **RPG**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Sonic Team (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

El 23 de febrero se va a convertir en una efeméride que recordarán las próximas generaciones de consoleros españoles. Tal día del año 2001 se pondrá (o se ha puesto, dependiendo de cuando leas esto) a la venta en nuestro país Phantasy Star Online, el juego que hace realidad aquella frase promocional que utilizó Sega al lanzar la Dreamcast: Up to 6 billion players.

Nos encontramos ante un título que supone un antes y un después en la historia de los videojuegos (frase más utilizada que el clásico "he perdido el autobús" cuando Rubencebú llega sistemáticamente cuatro horas tarde a redacción, pero que esta vez es verdad). ¿Estás preparado para jugar sin barreras idiomáticas a un RPG formando equipo con un trío de dreamcasteros de tres continentes diferentes? Pues sólo necesitas una copia de PSO, una Dreamcast, una VM (es imprescindible tener una para jugar), una conexión telefónica y muchas ganas de pasártelo bien.

Olvídate de ralentizaciones, desconexiones inoportunas u otras lindezas semejantes porque

Depura tu técnica

A falta de un buen puñado de hechizos a los que echar mano, la mayoría de protagonistas de PSO son capaces de utilizar técnicas. Éstas se aprenden al utilizar unos discos que se encuentran desperdigados por Ragol o que están a la venta en la tienda de utensilios, aunque es necesario tener un nivel MST (Dimensión de efecto técnico) determinado para que puedan incorporarse al inventario de técnicas. Además, es posible aumentar el nivel de la mayoría de ellas para que sean más efectivas.
Excepto los androides, el resto cuenta con una barra TP (Puntos de técnica) que se incrementará en tamaño a medida que vayan adquiriendo la indispensable experiencia.
Por último, las técnicas están agrupadas en cinco grupos: Simple attack, Normal Attack, Hard attack, Heal y Support.







Mag(gi) te quiere ayudar

Te pueden abandonar tus mejores amigos, la novia e incluso el desodorante (la vida de Snatcher es muy deprimente) pero en PSO existen unos seres que te acompañarán allá donde vayas: los mags. Todo personaje puede equiparse con esta unidad de protección de manera que flote a sus espaldas. No está ahí sólo para hacer bonito sino que cuando llegue a unos determinados niveles te proporcionará explosiones photon (Photon Blast) en forma de invocaciones (muy parecidas a las de los últimos Final Fantasy pero más psicodélicas). Para aumentar el nivel y la potencia del mag hay que alimentarlo con determinados ítems y para utilizar el Photon Blast será necesario que el contador de photon llegue a 100. La forma más sana de llenarlo es cargándote a enemigos aunque las más efectiva pero menos recomendable es dejando que los susodichos descarguen sobre ti sus frustraciones (no hay profesión más desagradecida que ser el malo de un videojuego).







Sega ha tirado la casa por la ventana para asegurar que la experiencia online sea totalmente absorbente. Cuando empieces más vale que hayas ido al lavabo antes porque la acción no se detiene en ningún momento: todo, absolutamente todo, ocurre en tiempo real. Además, nos hemos quedado más sorprendidos que la monja rea (o sor presa, un juego de palabras más que estúpido marca de la casa) al comprobar lo tremendamente adictivo que resulta poder interactuar con el resto de tu equipo sin darles simplemente órdenes como ocurre en cualquier RPG clásico. Paradójicamente, esta creación del Sonic Team se acerca mucho más al concepto de juego de rol de mesa como Dungeons & Dragons que cualquier otro título aparecido en consola: cada cual interpreta un papel y, teóricamente, deben colaborar entre ellos para alcanzar un determinado objetivo.

En este caso debes descubrir (sólo o en compañía) qué ocurre en el planeta Ragol. El argumento no es precisamente el punto fuerte de PSO y no puede decirse que guarde mucha relación con el anterior capítulo de la serie, es decir, Phantasy Star IV para MegaDrive. No pretendas encontrar una historia más grande que la vida misma ya que te encontrarás con un juego

¿Estás preparado para jugar sin barreras idiomáticas a un fantástico RPG formando equipo con un trío de dreamcasteros de tres continentes diferentes?









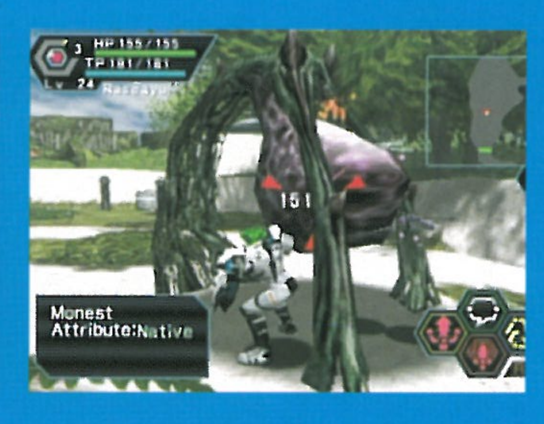












bastante lineal de ambientación futurista en el que hay que superar una zona, cargarse al jefe de nivel y repetir el proceso otras tres veces más. Unas cuantas trampas en forma de minas voladoras o de presas hidráulicas junto a un buen puñado de enemigos son los encargados de entorpecer tu investigación. Además, algunas puertas se empeñan en hacer oídos sordos al sistema universal de apertura (Snatcher se pasó un día gritando como un energúmeno "Ábrete Sésamo" y sólo consiguió quedarse afónico) y no queda más remedio que acabar con los bichos de una zona o encontrar el interruptor que las desbloquee. La cosa se complica en el modo online ya que en ocasiones es necesario que un personaje pise una baldosa mientras que otro debe situarse sobre otra en una estancia distinta. Si tenemos en cuenta que cada zona está compuesta por dos o tres niveles de una extensión considerable, no debe preocuparte la duración del juego ya que llegar al final de la historia principal en la modalidad offline puede llevarte más de 60 horas. Además, en el Hunter's Guild encontrarás varias misiones paralelas que reportan unas mesetilla extras y unas cuantas risas por lo estrafalario de su desarrollo. Por cierto, los chicos del Sonic Team están programando nuevas misiones tanto para jugar offline como online que pueden descargarse en la tarjeta de memoria. Así que la vida de PSO está asegurada a corto y medio plazo.

No debe preocuparte la duración del juego ya que llegar al final de la historia principal en la modalidad offline puede llevarte más de 60 horas

Aunque el equipo de desarrollo japonés dirigido por Yuji Naka podría haberse esmerado en crear una mayor cantidad de zonas. Pese a que son muy variados entre sí y el emplazamiento de puertas e interruptores es aleatorio, los escenarios acaban por hacerse algo repetitivos ya que se reutilizan en la trama principal, en las secundarias y en las partidas en red.

Tampoco hay que alarmarse porque el apartado gráfico se nos antoja increíble. Dejando a un lado el evidente pop-up y algunas dosis de clipping

Estrellas del pasado

La saga consolera más fantástica (junto con la desarrollada por Square, claro) cuenta ya con 13 años de vida. Phantasy Star Online supone el quinto capítulo aunque en realidad poco tiene que ver con los hechos ocurridos en los cuatro episodios anteriores. Entre medias aparecieron en 1992 dos títulos para Game Gear: Phantasy Star Adventure y Pantasy Star Gaiden. Y, cómo no, para la vilipendiada Saturn se distribuyó Phantasy Star Collection en 1998, un recopilatorio formado por las cuatro entregas de las que a continuación te damos más datos.



Phantasy Star Master System (1988)

La acción se sitúa en Algol, sistema estelar que cuenta con los planetas Palma, Motavia y Dezoris. La protagonista, Alis, debe vengar la muerte de su hermano Nero. Ya se utiliza la Meseta como unidad monetaria y el sistema de combate es por turnos.



Phantasy Star II MegaDrive (1989)

Se comienza a utilizar una terminología que se ha mantenido hasta PSO (monomate, telepipe, techniques...) en un RPG de ambientación futurista como el anterior. Cuenta con un extraño sistema de combate a medio camino entre los turnos y el tiempo real.



Phantasy Star III: Generations of Doom MegaDrive (1991)

En esta ocasión, el príncipe Rhys debe salvar a su futura prometida Maia y devolver la paz a Landen. No tiene mucho que ver con los dos capítulos anteriores ya que la acción se desarrolla en una época medieval.



Phantasy Star: The End of the Millennium MegaDrive (1994)

Representa la continuación del segundo episodio. Los hunters Chaz y Alys protagonizan este notable RPG localizado en el planeta Motavia. Supuso la culminación de la personal apuesta de Sega por los RPG... hasta hoy.

Tablón de anuncios

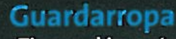
Como si de una enorme ciudad se tratase, la nave de transporte Pionner 2 cuenta con una buena cantidad de servicios que no debes dejar de visitar cuando los necesites. Ésta es la página de anuncios de *The Daily Pionner 2*:



Centro Médico

Nuestra póliza cubre cualquier accidente laboral: muerte, mutilaciones, envenenamientos, etc. Y por sólo 10 mesetas te dejamos como nuevo





Guardarropa

¿Tienes el inventario lleno? Deja aquí tus pertenencias y tu dinero y nosotros nos haremos cargo. Disponibilidad en el acto y sin comisiones.



Tienda de armas

Compra/venta de todo tipo de armas: sables, pistolas, rifles, dagas, espadas, bastones, dagas... Si no queda satisfecho péguese un tiro.



Tienda de guardas

Incluso los gallitos del corral acaban desplumados por las bestias de Ragol. Ponga una armadura en su vida y no habrá enemigo que le despeine.



Hunter's Guild

¿Qué tal unas horas extras? ¿Está dispuesto a realizar tareas absurdas por un puñado de mesetas? La visita obligada de todo mercenario.



Tekker

El consultorio astrológico más famoso del universo. Por 100 mesetas identificamos cualquier objeto desconocido. No se aceptan devoluciones.



Tienda de utensilios

El catálogo más amplio en objetos de recuperación de salud, puntos de técnica y estados alterados. Aprende nuevas técnicas con nuestro discos.



Teletransporte

La única touroperadora capaz de llevarle a los cuatro rincones del planeta: el salvaje bosque, las tórridas cuevas, las mecanizadas minas y las desconocidas ruinas.

(aunque a la larga es una ventaja poder atravesar a tus compañeros, sobre todo si está rodeado por una marabunta de bestias hambrientas) hay que reconocer la extraordinaria belleza de algunos pasajes así como la claustrofóbica ambientación de otros. Además, cualquier defecto del motor 3D queda de sobras compensado por su capacidad de generar y mover simultáneamente más de una docena de personajes sin que se produzca una sola ralentización, excepto cuando jugamos en red. Entonces suelen producirse unas cuantas aunque no lo suficientemente largas o seguidas como para maldecir en arameo. PSO nos ha sorprendido gratamente en ese sentido

Lo que sí se habría podido pulir algo más es el sistema de control ya que resulta imposible cambiar manualmente de objetivo. Tampoco ayuda mucho el comportamiento de la cámara (es necesario centrarla continuamente con el gatillo izquierdo) ni la configuración del stick analógico ya que, cuando lo desplazamos a cualquier dirección, nuestro personaje no corre inmediatamente sino que anda durante unos segundos (ya verás, ya, cuando te enfrentes a un final boss). En fin, motas de polvo cósmico incapaces de oscurecer a la verdadera estrella del actual catálogo de juegos de Dreamcast.





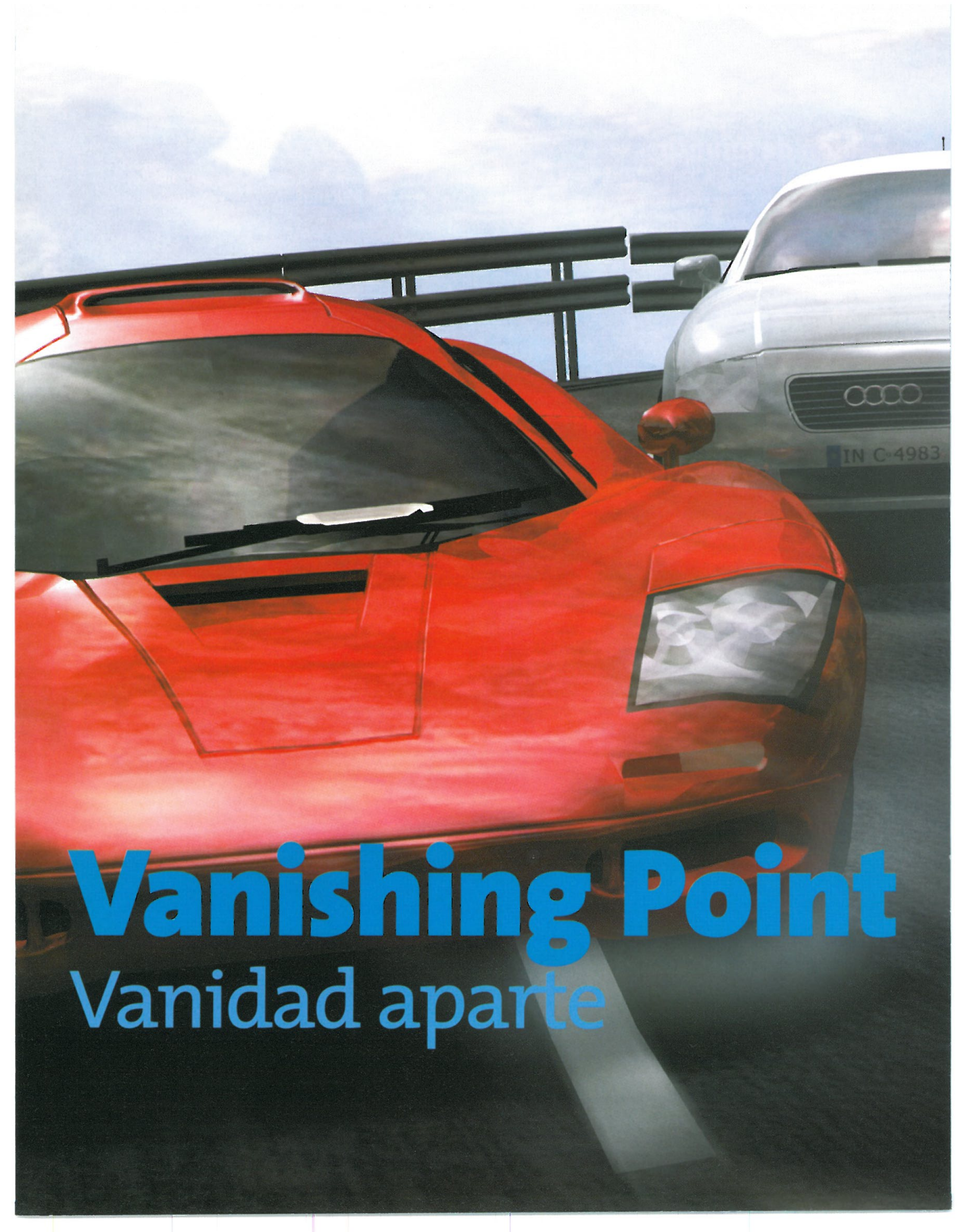
VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 96%

TOMA NOTA

Una fantasía en tiempo real y exclusiva para Dreamcast capaz de plantar cara a las ídem de Square. Además, incluye una demo jugable de Sonic Adventure 2. Imprescindible.



Vanishing Point

Vanidad aparte







Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Clockwork Games**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Teniendo en cuenta el retraso que ha sufrido Gran Turismo 3 (seguramente no veremos por aquí a esta gallina de los huevos de oro de Sony hasta mayo) Vanishing Point tiene todos los números para ser, por lo menos durante un tiempo, el mejor juego de conducción de este recién estrenado 2001. Y lo cierto es que, una vez visto lo que ofrece este título de Clockwork Games, GT 3 lo va a tener más difícil que Tamara concursando en Eurovisión.

Vanishing Point es, en pocas palabras, todo un espectáculo visual que además consigue hacerse divertido y que cuenta con una duración considerable. Quizás su principal problema es la prueba de fuego que hay que pasar al principio. Los primeros coches disponibles son el Ford Mustang Cobra y el Ford Explorer, probablemente dos de los vehículos más flojos del juego porque su exigente control hace complicado dirigirlos. De todas formas, una vez consigas desbloquear algún otro coche con algo de paciencia y un poco de práctica, comprobarás que ha valido la pena.

El adjetivo impresionante se queda corto para describir lo que es capaz de hacer el motor gráfico de este juego

Entre los 32 bólidos que puedes ir descubriendo encontrarás modelos de marcas como Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, BMW, Ford, Jaguar o Lotus pero lo mejor de todo es que no son las únicas sorpresas ocultas de Vanishing Point. Al ir superando las competiciones específicas de cada vehículo en el modo Campeonato, también descubrirás unas 80 opciones extra. Entre todo este surtido variado hay diapositivas, secuencias de vídeo y nuevos modos de juego. En este último grupo se encuentra la opción Puesta a punto, con más de 10 parámetros que también hay que ir desbloqueando y que sirven para mejorar los vehículos. Es posible, convirtiéndonos en los Manolo y Benito de la mecánica, modificar la altura de la conducción, la presión de los neumáticos o las barras antivuelco.

Pero lo mejor es admirar estos coches dentro de los circuitos. El adjetivo impresionante (que tanto le gusta a Jesulín) se queda corto para describir lo que es capaz de hacer el motor gráfico de este juego. No es sólo que literalmente no exista el pop-up o el clipping (algo que ya hemos repetido más veces que Aznar su España va bien, por lo menos hasta la invasión de las vacas locas) sino que por nuestro lado pasan a toda velocidad un montón de elementos que forman un espectacular paisaje en alta resolución. Trenes, zeppelines, globos, aviones







Mejor en compañía

El mejor ejemplo de la calidad del motor gráfico de Vanishing Point son los diferentes modos multijugador. Dentro de estas partidillas en compañía podrás disputar diversas eliminatorias y ligas en las que pueden participar de 4 a 8 conductores (aunque sólo dos a la vez). En todas estas carreras el motor continúa funcionando muy bien y el pop-up y el clipping siguen brillando por su ausencia. Además, en la opción Carrera única puedes ir desbloqueando circuitos (hay un total de 13 y cada uno cuenta con diferentes versiones) que después podrás recorrer en las competiciones para varios jugadores.









con publicidad del juego, norias e incluso transbordadores espaciales son compañeros habituales de viaje de unos coches que están a la altura de las circunstancias.

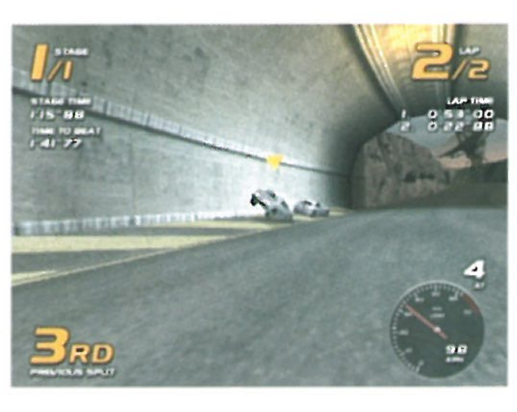
Todos los vehículos han sido prácticamente calcados de los modelos reales (incluyendo el magnífico sonido del motor) y cuentan con una completa gama de transparencias y reflejos en las carrocerías. Pero, además de su apariencia, el comportamiento de cada coche también ha sido un aspecto muy cuidado por el equipo de programación. En la vida real no es lo mismo conducir una ranchera que un Audi TT, así que lo mismo sucede en Vanishing Point: algunos bólidos son más rápidos, otros se adhieren con más facilidad al terreno, los hay que son más manejables en las curvas...

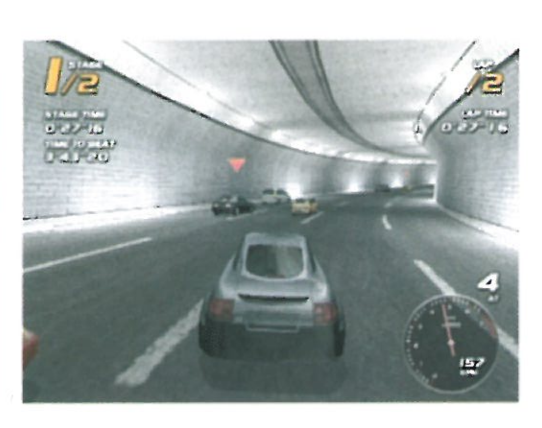
De cualquier manera, aunque los coches y su mecánica sean muy realistas, la conducción tiene un estilo totalmente arcade, ya que está basada más en los derrapes y en circular a toda pastilla que en usar demasiado los frenos. En este sentido VP tiene influencias de Ridge Racer, pero por la existencia de tráfico real también tiene alguna similitud con Crazy Taxi.

Tanto estos domingueros como tus contrincantes te dificultarán el objetivo de las carreras: llegar a la meta antes del tiempo límite. De hecho no es importante adelantar a muchos rivales, ya que la posición que ocupas en la carrera se va actualizando al pasar por unos puntos de control según el tiempo que hayas gastado. Este sistema resulta a veces un tanto confuso, ya que

Ocupar la primera posición no es precisamente fácil teniendo en cuenta la curiosa afición de los otros coches de frenar cuando pasas por su lado, cerrarte o embestirte por detrás















no hay nada que te indique donde están los puntos de control y la posición que aparece en pantalla en muchas ocasiones no es la real. La verdad es que resultaría bastante útil saber en todo momento si ocupas una de las primeras posiciones, porque para superar los diferentes campeonatos (que están compuestos por dos o tres carreras) debes acabar siempre el primero.

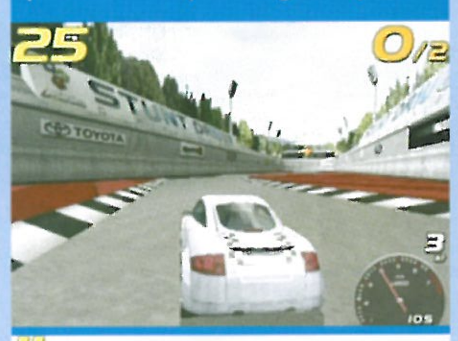
Esta tarea no es que sea precisamente fácil teniendo en cuenta la curiosa afición de los otros coches de frenar cuando pasas por su lado, cerrarte o embestirte por detrás. El único consuelo en estos casos es que gracias a la notable Inteligencia Artificial de los vehículos también se fastidian entre ellos. Es bastante habitual asistir a choques múltiples que debes esquivar o notar como un coche te pasa por encima.

Pocas veces podemos disfrutar con juegos de calidad que además supongan una buena inversión por su duración, pero ese es el caso de Vanishing Point. Completar el modo Campeonato con cada uno de los coches te llevará su tiempo, pero es que además cuentas con opciones para todos los gustos: contrarreloj, carrera única, competiciones para dos jugadores, las pruebas del conductor acróbata, opciones de Internet... Toma todos estos elementos, mézclalos con un acabado técnico de matrícula de honor y unas carreras trepidantes y obtendrás un juego de coches absolutamente imprescindible.

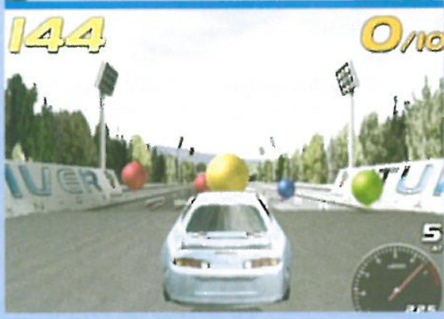


Practicando en globo

Las pruebas de la opción Conductor Acróbata, además de servirte para practicar con los diferentes coches, son todo un juego en sí mismas. Saltar en una rampa, reventar globos o hacer un slalom trazando las curvas sin ningún fallo son sólo algunos ejemplos de las acrobacias que tendrás que hacer. Según el tiempo que utilices para cumplir cada reto, serás premiado con un número de puntos que te permiten desbloquear la siguiente prueba.







VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 96%

TOMA NOTA

El *vanishdoso* título de este juego hace justicia a lo que ofrece. El apartado gráfico es digno de la Dreamcast y además es largo y tremendamente divertido. Una compra obligada si quieres saber lo que da de sí la consola de Sega.

Fighting Vipers 2
Con carnet *VIPer*



Género: **Beat'em up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

La avalancha de títulos de lucha que han invadido desde el principio nuestras Dreamcast (desde Soul Calibur hasta los más recientes Capcom vs. SNK o Street Fighter III Third Strike) nos hacía sospechar que tarde o temprano le llegaría el turno a Fighting Vipers 2. Aunque sin duda Virtua Fighter es el beat'em-up más característico de AM2 (igual que dentro de poco lo más característico de los sufridos gibraltareños será un halo verde fluorescente cortesía del Tireless), la primera parte de este juego supuso también una demostración del buen hacer del equipo de Yu Sukuki en este género tanto en su edición para recreativas como en su posterior versión para Saturn. Esta continuación vio la luz hace unos tres años en versión arcade y llega hasta nuestras manos conservando básicamente los mismos aciertos... y algunos errores que se han exagerado con el paso a la versión doméstica.

Entre los aciertos destaca un acabado gráfico y sonoro excelente, sin duda lo mejor del juego. El modelado de los personajes es fantástico y cuentan con numerosos detalles y unos movimientos muy rápidos y fluidos. Y dentro de la ambientación futurista tienen una gran importancia tanto los escenarios (aunque las peleas tienen lugar en un recinto cerrado podrás observar decorados en el fondo) como una banda sonora con toques techno muy apropiada.

Por supuesto, también se ha mantenido el estilo de lucha característico de Fighting Vipers. A diferencia de Virtua Fighter, que exige horas y horas de práctica para llegar a dominar con precisión los diferentes golpes, FV cuenta con una curva de aprendizaje bastante menos acusada y realizar combos resulta bastante sencillo. Sin embargo, esta mayor sencillez provoca poca profundidad en los combates. Para pasarte el











juego con prácticamente todos los personajes sólo necesitarás encontrar un golpe adecuado (normalmente el combo de puñetazos) y dedicarte a practicarlo sin parar hasta llegar al jefe final. Con este sencillo sistema os aseguramos que podéis conseguir varios *perfect* en cada partida sin perder ni un asalto, para de esta manera acceder al *bonus stage* en el que os esperará el metálico Kuhn, un personaje que si es vencido acabará uniéndose a los 11 luchadores seleccionables desde el principio.

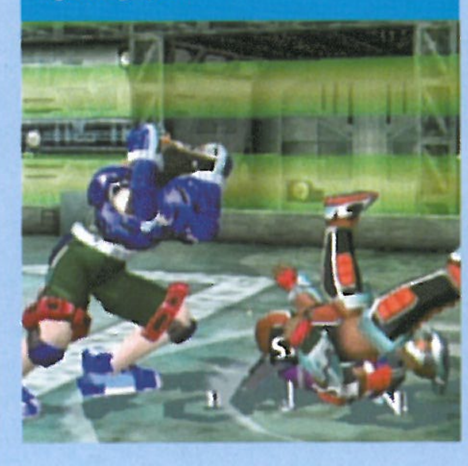
Si a esto le unimos que sólo existen un par de especiales por cada *viper* (que son simplemente un puñetazo o una patada algo más poderosos) y que los Súper KO son más difíciles de ver que un buen chiste en "Humor se escribe con H" porque sólo se pueden realizar cuando te han quitado las dos partes de la armadura, el resultado son unos combates muy monótonos. Poder echar a los rivales fuera del ring tiene su gracia, pero la verdad es que una vez lo has hecho 10 veces seguidas ya no hay nada que te empuje a seguir. Además, los diversos modos tampoco es que ayuden demasiado a alargar la vida del juego. Quizá lo más destacable son las opciones multijugador, ya que se pueden entablar las típicas peleas uno contra uno o hacer dos equipos de hasta 8 luchadores.

Fighting Vipers 2 es un buen juego, pero no resiste la comparación con títulos como Dead or Alive 2, Soul Calibur o incluso Marvel vs. Capcom 2 (aunque sea en 2D). Su sencillez y un desarrollo demasiado monótono le restan puntos que le permitirían situarse en el grupo delantero del concurrido mundo de los beat'em-up para Dreamcast.

A diferencia de Virtua Fighter, que exige horas de práctica para dominar los golpes, este juego es bastante más asequible y dominar los diferentes combos es muy sencillo

Luchando con lo puesto

Los luchadores de Fighting Vipers cuentan con un par de características que los hacen diferentes. La primera es su armadura, que les protege haciendo que los golpes tengan menos efecto. De todas formas, es posible hacerla saltar por los aires con algún movimiento poderoso. La segunda característica es el objeto específico que cada *viper* lleva. Desde una guitarra hasta un osito de peluche, pasando por patinetes o tablas de skate, el *souvenir* de cada luchador no se limita simplemente a ser un objeto de decoración, sino que puede ser utilizado también para arrear algunos golpes.







VEREDICTO	
Gráficos	4,5/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	3/5
Adicción	2/5

Puntuación global 73%

TOMA NOTA

Estamos ante un juego correcto que cuenta con dos puntos débiles: su falta de espectacularidad y su excesiva facilidad. Jugar algunas partidas resulta entretenido, pero no es un título que te ofrezca meses de diversión.

Spawn: In the Demon's Hand

Este chico es un demonio







Género: **Beat'em up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Spawn, la creación más popular de Todd McFarlane (ver recuadro), ha tenido que sufrir, además de unos problemas faciales que dejan los de Michael Jackson en acné juvenil, unas adaptaciones al videojuego que rezumaban mediocridad por todos los costados. El primer patinazo lo dio Acclaim con su poco lúcida versión para Super Nintendo, y tampoco arreglaron el estropicio Sony Entertainment en Playstation y Konami en Game Boy Color, con dos juegos más sosos que un batido de agua mineral. McFarlane ya estaba a punto de viajar a Lourdes para pedir un milagro, cuando Capcom realizó la coin-up cuya conversión llega ahora a nuestra Dreamcast,

Comparándola con las anteriores adaptaciones del demoníaco personaje, ésta le saca varios cuernos de ventaja a las demás

tratándose de la primera adaptación del demoníaco personaje que no produce aburrimiento crónico.

Para ello se ha optado por trasladar los personajes del cómic original a un beat'em-up en 3D cuya mecánica quizá te resulte familiar. Veamos: puedes aumentar tu fuerza, tu defensa y tu energía a través de piedras preciosas de colores; puedes atacar a tus enemigos con armas que ellos hayan soltado o que encuentres en determinadas cajas; los escenarios son interactivos y bastante complejos; las armas que consigas serán registradas en un listado; y es posible que cuatro jugadores se líen alegremente a tortazos entre ellos. Como ves, este GD-Rom también podría haberse titulado perfectamente "Power Spawn"...

Las semejanzas con Power Stone 2 no acaban aquí ya que éste también es un juego fundamentalmente pensado para la opción multijugador (tanto es así, que el modo Boss Attack no ofrece final si no se disputa con un acompañante), así que jugar en solitario puede ser más aburrido que la tertulia de ¡Qué grande es el cine! doblada al chino cantonés. Puedes utilizar a la CPU como pareja, pero la verdad es que a veces resulta más torpe que un Teletubbie con borrachera de anís, así que no te lo







Engendro de oro

Spawn ha sido desde el principio uno de los buques insignia de Image Comics, la editorial que fundaron Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Jim Valentino, Eric Larsen, Marc Silvestri y While Portaccio tras dejar Marvel. El primer número de este tebeo, aparecido en mayo de 1992, vendió 1.700.000 copias (el cómic independiente más vendido de todos los tiempos), cerrando la boca de los agoreros que aseguraban que Image fracasaría. Su propuesta se ha consolidado hasta el punto de que Spawn (que ya casi ha llegado al número 100) ha generado, además de videojuegos y toda clase de *merchandising*, una serie de televisión y una adaptación cinematográfica de gran presupuesto.



recomendamos. Esto se podría haber solucionado con una opción de juego online que, sin embargo, brilla por su ausencia.

Además, si Power Stone 2 permitía jugar a cuatro personas simultáneamente en la misma pantalla, Spawn: In the Demon's Head opta por una partición que reduce lamentablemente el atractivo nivel gráfico del GD-Rom. El modelado de los personajes del cómic es magnífico, y los escenarios están muy bien realizados (aunque quizá son demasiado parecidos entre ellos), sin asomo de pop-up. No obstante, también es cierto que el clipping campa a sus anchas por todos los niveles, que los ángulos de cámara son más molestos a la vista que el pianista de "Cine de barrio" y que los efectos sanguinolentos tienen la verosimilitud de una película de nuestro ídolo Chiquito de la Calzada.

Para observar el líquido elemento de los demás, en principio puedes elegir entre 12 personajes distintos (aunque hay 24 más ocultos, entre ellos tres versiones distintas de Spawn) a lo largo de 10 niveles demasiado cortos.

Capcom ha intentado compensarlo en parte creando tres modos, Boss Attack, Battle Royal y Team Battle (pero lo cierto es que los dos últimos son muy parecidos), que pueden disputarse en modalidad Normal o Tournament. Curiosamente esta última, que puede parecer la ideal para la opción multijugador, sólo puede utilizarla un solo usuario.

Spawn: In the Demon's Head es un beat'em-up agradable que gana muchos enteros cuando se juega con otras personas. Quizá técnicamente podría haberse esperado algo más brillante de los chicos de Capcom, pero al compararla con las anteriores adaptaciones de este oscuro personaje, la verdad es que esta versión para la consola de Sega le saca, como mínimo, varios cuernos de ventaja a las demás.

El juego está pensado para la opción multijugador, así que usarlo en solitario puede aburrirte más que la tertulia de ¡Qué grande es el cine! doblada al chino cantonés



VEREDICTO

Gráficos	3.5/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	3.5/5
Adicción	4/5

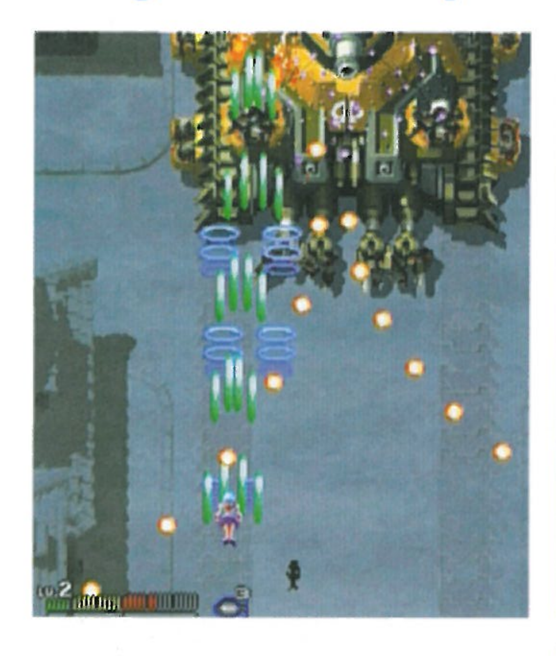
Puntuación global 80%

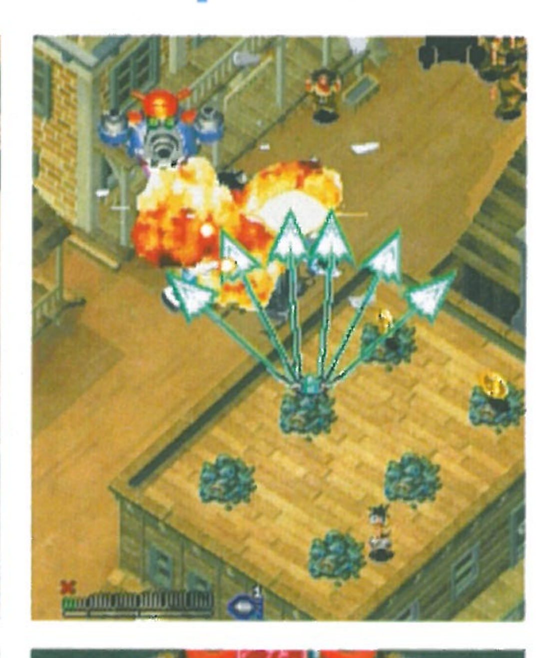
TOMA NOTA

Capcom utiliza la ya no tan original mecánica de sus Power Stones para meter en nuestra Dreamcast todos los personajes surgidos de la mente de Todd McFarlane. Un juego divertido y no apto para menores de 18 años.

Gunbird 2

Pajaritos por aquí, pajaritos por allá





Género: **Shoot'em up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**




Tras intensas discusiones, en la redacción de Dream Planet hemos llegado a la conclusión de que los desarrolladores de Capcom deben sufrir un síndrome de doble personalidad. Porque si no, no encontramos otra explicación a que por una parte creen juegos tan magníficos e innovadores como RE: Code Veronica, Power Stone o Marvel vs. Capcom 2, y por otra saquen a la calle shoot'em-ups dignos de una consola de 16 bits como el infumable Giga Wing o el GD-Rom que nos ocupa, Gunbird 2. Por fortuna, este último atesora algo que lo hace mucho más simpático que su compañero de género: un descacharrante sentido del humor. El que los clásicos vehículos futuristas hayan sido sustituidos por personajes con poderes especiales ya deja intuir que no estamos ante el típico juego "de naves". Así, en lugar de las tan manidas bombas deslumbrantes, disponemos de divertidos ataques de magia (diferentes según el personaje que escojas) como la conversión de los proyectiles en rosas o caramelos y la aparición de una genio azul directamente emparentada con el de la película "Aladdin". De hecho, el enemigo final que debemos derrotar es un perro que nos ataca con una trompeta de todo a 100 y unas cápsulas que no tienen pinta de ser precisamente vitaminas.

Aunque lo más divertido son los diferentes finales del juego. Cada uno de los 7 protagonistas (ver recuadro) tiene un final propio (como en la saga Street Fighter), y la combinación de personajes





Pájaros de fuego

Éstos son los personajes seleccionables desde el principio:

ALUCARD
Bisnieto del conde Drácula. Está un poco harto de que le hagan la bromita de despedirse de él diciendo: "¡Hasta luego Alucaaard!".

MARION
Estudiante de brujería por correspondencia. No queremos decir cómo consigue volar sobre la escoba, pero os daremos una pista: come mucha fabada.

VALPIRO
Robot de élite del ejército ruso. Su grito de guerra durante el juego, "No hay vino", saca a relucir su oscuro pasado como alcohólico.

TAVIA
Prima hermana de Lucca, personaje de Chronno Trigger. Que lleve minifalda para volar por los cielos denota su oculta ansia exhibicionista.

HEI-COB
Sobrino por parte de madre de Aladino. Obsesionado con el uso de la alfombra mágica, la falta de ejercicio le ha llevado a lucir una oronda figura.







Éstos son los personajes "ocultos":

AINE
Era el que tenía que lanzar la flecha al pebetero en los Juegos Olímpicos de Barcelona, pero tras clavársela en el pie durante los ensayos tuvo que ser sustituido.

MORRIGAN
Íncubo con forma femenina. Estrella gracias a Dark Stalkers y a Marvel vs. Capcom 2, sólo ha aceptado aparecer en este juego por un sueldo cercano al de Julia Roberts.

en el modo dos jugadores también crea terminaciones nuevas (por eso existe una modalidad para que una sola persona combine la utilización de dos de los héroes del GD-Rom).

Pero el sentido del humor no puede ocultar las múltiples deficiencias de Gunbird 2. Dejando aparte que luce un nivel gráfico de 16 bits, tiene el mismo problema que Giga Wing: la lluvia de proyectiles de los enemigos provoca una confusión visual que te hace correr el peligro de acabar con una vista tipo Dioni, sobre todo por el minúsculo tamaño de los protagonistas (¿para qué poner a Morrigan, si no podemos ver su generoso escote?), y que lleva la dificultad a unos extremos desesperantes. Capcom ha querido compensar esto proporcionándonos *continues* infinitos y limitando el desarrollo del juego a 7 fases... y lo que consiguen es irse al otro extremo, porque por culpa de eso puede superarse fácilmente en unos escasos 20 minutos. Los finales diferentes

La lluvia de proyectiles provoca una confusión visual de tal calibre que se corre el peligro de acabar con una vista como la del Dioni

intentan alargar la vida de Gunbird 2, pero a pesar de ellos llega a hacerse más repetitivo que los chistes de los cómicos de "Humor se escribe con hache".

Ni siquiera una idea tan divertida como la opción Arcade, que si giras 90° la televisión te permite jugar con las dimensiones de una coin-up, consigue paliar un nivel técnico cercano al de "Manos a la obra" y una dificultad más desajustada que la cara de Yola Berrocal. Eso sí, al menos no comete el fallo de tomarse tan en serio a sí mismo como Giga Wing.



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

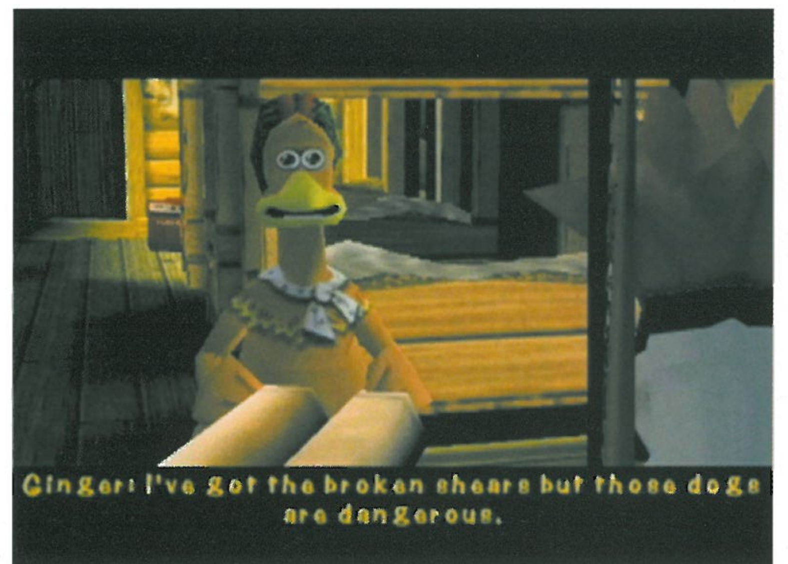
Puntuación global 50%

TOMA NOTA

Sí, ja ja, je je, los diferentes finales son muy divertidos, pero tener que pasarse otra vez un juego tan mediocre como éste puede llegar a hacerse más aburrido que hablar de literatura con Ana Rosa Quintana.

Chicken Run

Gallinas a todo ritmo





Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Blitz Games**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**





Algunos teorías aseguran que al desarrollar un videojuego basado en una película existen dos reglas de oro. Primero: no importa cuál sea el argumento de la película, el juego será de plataformas (aunque sea necesario inventar fases que no aparecen por ninguna parte del film). Segunda: no importa demasiado qué pasa en la película porque irremediablemente el jugador tendrá que dedicarse a recoger ítems como un descosido. Hay múltiples ejemplos de esta teoría (todos los juegos basados en pelis de Disney, sin ir más lejos), pero como las normas han sido creadas par romperlas, veamos si las gallinas de Chicken Run nos dan una sorpresa.

Seguramente todos hemos pensado alguna vez que las gallinas no están precisamente entusiasmadas con la idea de acabar siendo cocinadas o de pasarse toda la vida poniendo huevos. Si esta premisa la mezclamos con algunos clichés de las películas de evasiones, una cuidada animación de muñecos de plastelina y, en la versión española, las voces del dúo Gomaespuma, obtendremos la película "Chicken Run: Evasión en la granja". Pues bien, si cogemos las escenas más humorísticas del film, alguna fase en la que sea necesario ocultarse (la sombra de Metal Gear Solid es alargada) y algunos subjuegos obtendremos el videojuego Chicken Run.

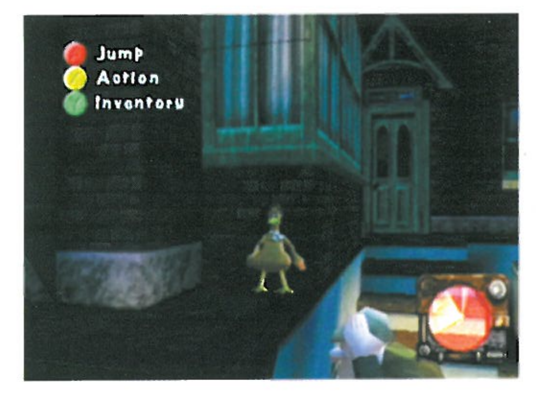
La verdad es que la idea pinta bastante bien y al principio parece que puede funcionar. Asumiremos el papel de los protagonistas de la versión cinematográfica: los gallináceos Rocky y Ginger y los ratoncillos Nick y Fetcher. Nuestra obligación es, por supuesto, aprovechar sus distintas habilidades para salvar a toda esta fauna de una muerte segura.

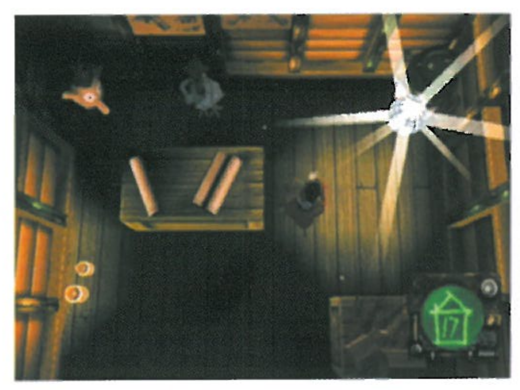
El principal problema es que, lo que al principio parece una fiel traslación de la peli al juego, rápidamente se convierte en algo más simple y repetitivo: esconderse por algunos lugares de la granja, recoger determinados objetos y dejarlos en una especie de centro de operaciones para utilizarlos en la evasión. Por suerte de vez en cuando es posible disfrutar con algunos subjuegos basados en escenas del film.

Gracias a un imprescindible radar, puedes saber dónde se encuentran el granjero Tweedy y sus perros. Aquellos que hayan disfrutado alguna vez con las aventuras de Snake seguro que reconocerán esta sección principal del juego, ya que la mecánica ha sido "tomada prestada" del clásico de Hideo Kojima.

El principal objetivo es esconderse por algunos lugares de la granja, recoger objetos y dejarlos en una especie de centro de operaciones para utilizarlos en la evasión

El principal fallo es que el sistema no acaba de



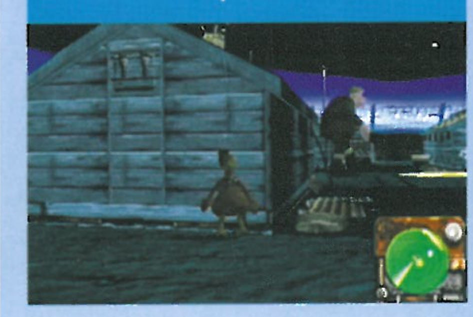






Evasión o horno

Cierto personaje de nombre Solid y de apellido Snake nos ha enseñado a apreciar las fases en las que debes ocultarte del campo de visión de tus enemigos para evitarles y llegar a un objetivo sin ser localizado. Toda la tensión de esos momentos se queda en nada si la inteligencia artificial de tus rivales es equivalente a la de un mejillón. Por desgracia eso es lo que sucede en Chicken Run: en la mayoría de los niveles es muy fácil evitarlos y una gran parte del interés de este sistema se pierde.



funcionar demasiado bien. Los perros, por ejemplo, no parecen tener demasiado olfato y están más miopes que el bueno de Rompetechos. Es posible acercarte hasta estar justo detrás suyo, y hasta parece que podrías hacerles cosquillas en la oreja y largarte tranquilamente. La verdad es que la explicación ante esta poca profesionalidad de los enemigos la encontramos en el público al que va dirigido este juego. Chicken Run está pensado principalmente para los niños (y sobre todo para los niños vegetarianos).

Sin embargo, teniendo en cuenta este potencial comprador imberbe, los gráficos son simplemente correctos. Los personajes han sido trasladados correctamente de la pantalla grande al videojuego, aunque no podemos decir lo mismo de los escenarios. Aunque algunos entornos sí dan la talla, otros son bastante sencillos y cuentan con unas pobres texturas.

Ckicken Run es un juego recomendable si te hizo gracia la película o si tienes algún hermano pequeño. Si este no es tu caso, o si te gusta mucho el pollo asado, puede llegar a hacerse algo repetitivo.





VEREDICTO

Gráficos	3/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	3.5/5
Adicción	3/5

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

El tirón de los personajes de la película no logra camuflar una mecánica repetitiva y unos gráficos simplemente correctos. Pero, si quieres ser una Solid Gallina, te divertirá echar alguna partida.

F1 Racing Championship

Una *pole* poco disputada







Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.995 ptas**

Si no hemos perdido la cuenta éste es el cuarto juego de F1 para Dreamcast quė se distribuye en nuestro país. Desarrollado y distribuido por Ubi Soft, aunque editado por Video System (programadores a su vez de F1 World Grand Prix I y II), nos encontramos ante una extraña concurrencia de intereses que nos ha proporcionado el mejor título de este género para la 128 bits de Sega. Pero que F1 Racing Championship haya conseguido la *pole position* no quiere decir que haya hecho un tiempo récord. Estas metáforas automovilísticas (que tanto le gustan a Rubencebú aunque vaya más quemado que el tubo de escape de una Vespino trucada) quieren decir que este juego de Ubi Soft es el mejor simulador de F1 para DC porque el resto no ha llegado al nivel que esperábamos.

Para empezar, el control de los bólidos es bastante sencillo y no derrapan a las primeras de cambio ni en el cambio a primera (Nota del director: el próximo que ponga una frase tan *graciosita* como ésta tendrá que escribir mil veces "Poseo el coeficiente intelectual de un escarabajo pelotero"). Incluso el modo simulación resulta bastante más jugable que el del resto de competidores aunque los verdaderos aficionados seguramente quedarán algo decepcionados ante esta falta de realismo.

Cuentas con la posibilidad de modificar una importante cantidad de parámetros referentes a la meteorología, la normativa, la mecánica, el pilotaje y las averías

Como compensación el juego cuenta con un modo de entrenamiento bastante interesante (ver recuadro) y con la posibilidad de modificar una importante cantidad de parámetros referentes a la meteorología, la normativa, la mecánica, el pilotaje y las averías. Además, las modalidades son lo suficientemente diversas como para no abandonar el juego a las primeras de camb... ejem... como para no cansarse enseguida.







Escuela de pilotos

¿Te pasas más tiempo en la cuneta que Rubencebú en el BarBero, establecimiento regentado por Pepe Bero? No desesperes (ni llegues a redacción muy *alegre* como nuestro redactor jefe) porque F1 Racing Championship cuenta con un modo de entrenamiento bastante completo. Tras seleccionar circuito, equipo y piloto te encontrarás conduciendo con una serie de ayudas activadas que varían según el número de vueltas que hayas dado. Son las siguientes:

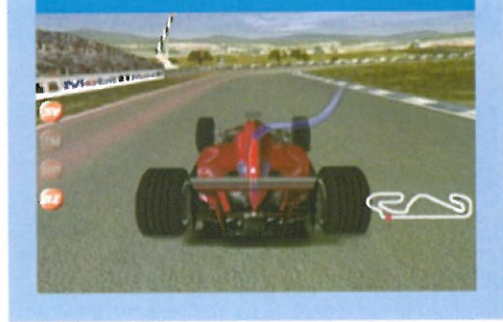
Frenado automático: Pues eso, el coche frena solo al tomar las curvas.

Anticipación de la trayectoria: Una porción del circuito se sobreimpresiona en pantalla.

Triángulo de trayectoria: Te indica cuánto te alejas del recorrido ideal.

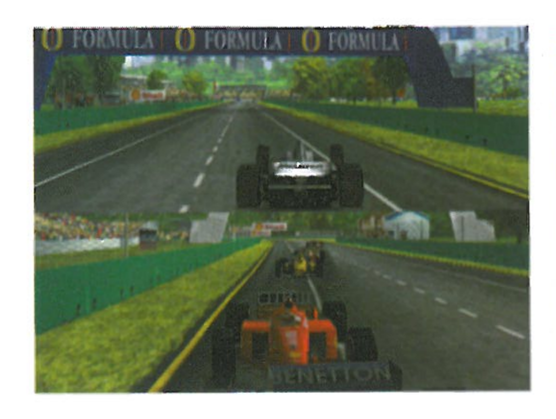
Visual de frenado: Aparece un aviso cada vez que tienes que frenar.

Trayectoria en color: Un tramo de la pista aparece coloreado según la velocidad adecuada.



Así, en el modo arcade se pueden disputar carreras sueltas, un campeonato o competir contra el crono o contra otro jugador, mientras que el modo simulación incluye las submodalidades anteriores más la opción Gran Premio y Training. El motor 3D no se resiente mucho cuando participan dos jugadores a pantalla partida y tampoco se producen ralentizaciones, aunque bien es cierto que sólo participan 11 coches y que el efecto pop-up es más pronunciado que en las carreras individuales. Curiosamente en éstas la tasa de cuadros por segundo sufre algunos altibajos, sobre todo cuando nos salimos del circuito. Y como detalle curioso no intentes atropellar a los jueces porque, a parte de manejar la bandera con más estilo que Locomía sus abanicos, sólo conseguirás atravesarlos sin esparcir sus sesos por el asfalto y sin oír un grito de dolor. Bueno, otra vez será.

Lo que sí deberías escuchar y con mucha atención es la canción de la intro porque se trata de "Girl don't come" de Garbage. Lástima que se quede sólo en eso, en un único tema. Puedes consolarte sabiendo que el juego cuenta con la licencia de la FIA para utilizar el nombre de los equipos y pilotos que participaron en el campeonato de... 1999 como ocurría en F1 World Grand Prix II. Aunque podemos controlar a Gené y De la Rosa, a estas alturas de milenio deberíamos poder correr con las escuderías actualizadas del año pasado. Si tenemos en cuenta que Ubi Soft está desarrollando la edición 2000 este desfase quedará totalmente subsanado. Mientras tanto, este juego es una adquisición a tener en cuenta si te sientes atraído por todo lo que lleve un F1 en su título.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 80%

TOMA NOTA

Aunque esté un poco desfasado y posea un control bastante arcade, F1 Racing Championship es el más destacado representante del género para Dreamcast.

102 Dálmatas: Cachorros al rescate

¡Qué vida más perra!

Género: **Plataformas**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Crystal Dinamics**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Las películas de Disney son a los productos derivados como María Teresa Campos al marujeo: completamente indisociables. Y es que no hay filme de esta productora que no venga acompañado de una avalancha de muñequitos, pijamas, tiendas de campaña, packs de hamburguesería y ropa interior... para obligado desembolso de los padres y regocijo de los grandes almacenes. Así que ahora que acaba de estrenarse 102 Dálmatas (ver recuadro), Crystal Dinamics (creadores de Legacy of Kain: Soul Reaver y su venidera secuela) ha realizado un juego basado bastante libremente en la película, cuya versión para Dreamcast llega ahora a nuestras manos. Lógicamente este GD-Rom, como diría nuestra añorada Gloria Fuertes, "es pa los niños".

Y como producto para infantes que es, la principal premisa de su mecánica es la sencillez. No es cuestión que los pequeños tiren la consola por la ventana a las primeras de cambio (una reacción que sí provocan las cada vez más repetitivas incursiones de la neumática Lara Croft), así que los puzzles, los minijuegos y los combates de esta creación de Crystal Dinamics resultan fáciles incluso para patosos crónicos como nuestro colaborador T-Virus. Pero si bien el sencillo control de los cánidos protagonistas también sigue esa línea de facilitar el juego a los niños, no ocurre lo mismo con los cambios de cámara, que no sólo dificultan situarse espacialmente o hacer determinadas acciones

Este GD-Rom tiene un magnífico doblaje al castellano realizado por actores de prestigio y mucho oficio a sus espaldas

(los gatillos permiten centrar la cámara, pero no son nada útiles en acciones contrarreloj), sino que muchas veces provocan que los enemigos sean más difíciles de situar que Sevilla en un mapa de las Islas Filipinas.

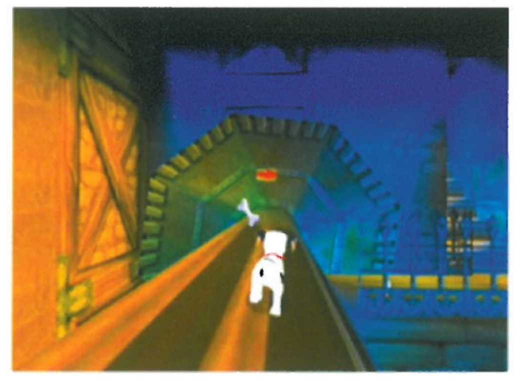
Ése es quizá el mayor defecto del correcto apartado técnico del juego, en el que destacan las magníficas animaciones de los perros. Debemos reconocerle también diversas deficiencias como algunas ralentizaciones puntuales, el pop-up de ciertos paisajes (aunque no se ven demasiados: recordad que estamos a la altura de un cachorro, que es más o menos proporcional a la del Fary con alzas), las extrañas texturas de algunas paredes o la escasez de polígonos de algunas











Perros callejeros

En 1996 Disney realizó una versión en imagen real de su clásico 101 Dálmatas. La película podía haberse llamado 101 Tortazos, porque parecía una versión canina de Solo en casa (de hecho, el guionista fue el mismo, el sin par John Hughes). Cinco años después se ha hecho la segunda parte, 102 Dálmatas, en la que sólo repiten dos actores del primer reparto, Glenn Close y Tim McInnemy (cosa que no nos extraña, la verdad, vista la calidad del filme anterior) y a los que se añade el orondo Gerard Depardieu. Ni más ni menos que cuatro guionistas han escrito la historia de esta secuela, en la que Cruella de Ville vuelve a las andadas tras pasar por la cárcel.



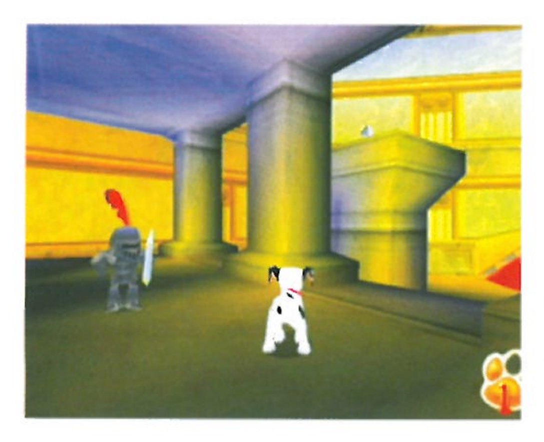
partes de los escenarios (que nos hace pensar que no ha habido grandes retoques gráficos respecto a la versión para Playstation).

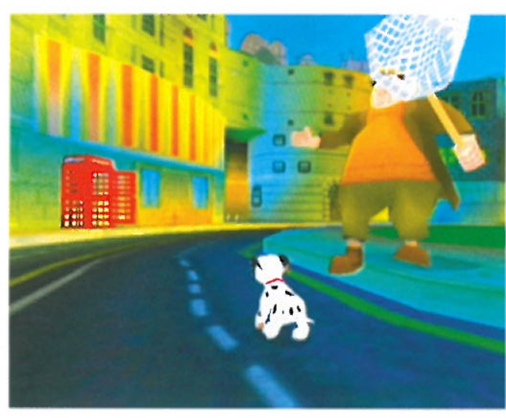
Pero si bien gráficamente 102 Dálmatas no tiene un gran nivel, no puede decirse lo mismo de su magnífica parte sonora. Los efectos son, además de eficaces, tremendamente simpáticos y divertidos, aunque lo que sin lugar a dudas se lleva la palma es el magnífico doblaje castellano con el que cuenta, realizado por actores de prestigio (Cruella de Ville tiene la voz de María Massip, la dobladora española de Glenn Close) y con mucho oficio a sus espaldas (como afirma de sí mismo nuestro director Snatcher). El alto nivel sonoro contribuye a hacer este GD-Rom mucho más simpático, lo que seguramente provocará que los niños se diviertan todavía más jugando con él.

Como producto para niños que es, la principal premisa de la mecánica del juego es la sencillez: no es cuestión que los niños tiren la consola por la ventana a las primeras de cambio

Lo cierto es que tienen diversión para rato porque cuentan con 20 niveles diferentes, todos ellos muy simpáticos (aunque seguimos preguntándonos cómo es posible que en pleno centro de Londres sólo circulen un autobús y un coche) y que una vez superados pueden repetirse las veces que se quiera. También hay seis minijuegos independientes del juego principal, por si se cansan de pegar saltos y ladridos. Y además tienen la posibilidad de alternar dos cachorros, Blanquita y Dominó, aunque lo cierto es que lo único que los diferencia son las manchas del lomo.

102 Dálmatas es un juego infantil correcto y simpático, especialmente indicado para los niños, pero a los auténticos aficionados a las plataformas seguramente les parecerá más sencillo que el diccionario gramatical de los Teletubbies.





VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

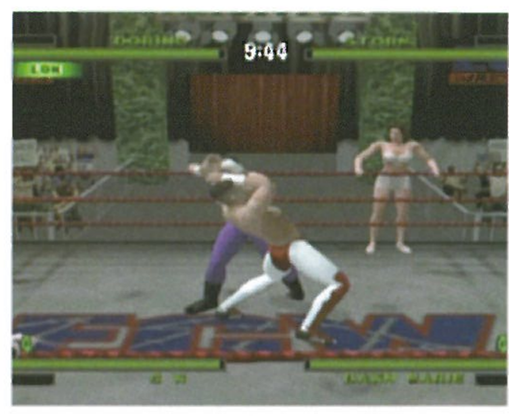
Puntuación global 69%

TOMA NOTA

Otro juego basado en personajes Disney que hará que los pequeños de la casa se lo pasen pipa llevando a los simpáticos cachorros protagonistas (y a los que no son tan pequeños, pero no se lo digáis a nadie).

ECW Anarchy Rulz

Rulos con caspa


Género: **Beat'em up**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

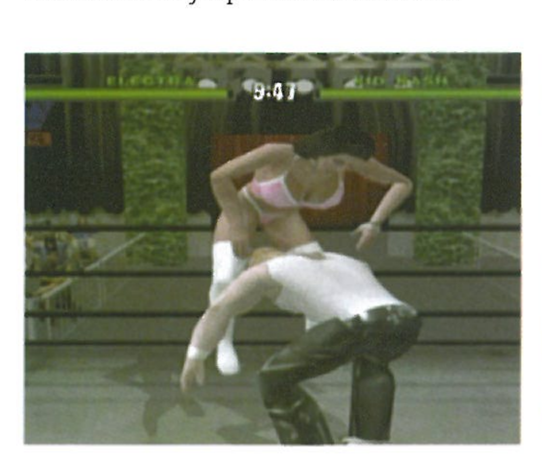
Desarrollador: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Los estadounidenses tienen una especial predilección por todo lo aparatoso: las carreras de *monster trucks*, el fútbol americano, las películas de Schwarzenneger, los pechos de Pamela Anderson... y el wrestling. En el país de la Coca-Cola hay un gran seguimiento de las evoluciones de esos musculosos y patéticos actores (Cañita Brava a su lado es Marlon Brando) que se dan unos golpes a grito pelado con un cerradísimo acento de Brooklyn que no dañarían ni a un ancianito reumático. Mucho tiene que gustarles el espectáculo, porque sino no se explica que los juegos de wrestling sean tan malos como para que una mediocridad del calibre de WWF Royal Rumble sea lo mejor del género que ha aparecido para Dreamcast. Y, te avisamos, ECW Anarchy Rulz es bastante peor...

Si ya has jugado a ECW Hardcore Revolution te encontrarás con una desagradable sorpresa: ECW Anarchy Rulz es prácticamente idéntico. En un alarde de gandulería que deja las siestas de nuestro director Snatcher en un ejemplo de profesionalidad, los desarrolladores de Acclaim nos han presentado casi el mismo juego con una portada distinta. Y el "casi" de la frase anterior sólo aparece por tres únicas mejoras: una mayor velocidad en los combates, un aumento de los modos de juego y la ampliación de la nómina de luchadores. Un triste balance, teniendo en cuenta que los creadores del GD-Rom han tenido siete meses para mejorar el título anterior.

ECW Anarchy Rulz es prácticamente idéntico a su antecesor ECW Hardcore Revolution: Acclaim nos presenta casi el mismo juego aunque con una portada distinta

Aunque en el apartado gráfico tenemos que reconocer algo: al menos ahora los wrestlers no sangran ketchup y mostaza como en su precedente, sino algo ciertamente más parecido a la sangre... lo que echa por los suelos la teoría del origen alienígena de los luchadores y nos hace conjeturar que este puñado de musculosos son, en realidad, entidades ectoplásmicas (es decir, fantasmas). No encontramos otra explicación a fenómenos paranormales como la afición de los wrestlers a atravesarse entre ellos, la sobrenatural capacidad de lanzar puñetazos a distancia o el sorprendente espectáculo de patinar sobre el ring sin mover un solo músculo. Además, tenemos la sospecha de que el director del espectáculo es José Luis Moreno, porque vemos su "marca de caspa" tras la pésima elección de cámaras y el









aprovechamiento de los mismos mediocres escenarios de ECW Hardcore Revolution (lo que nos extraña es que el presentador no sea José Manuel Parada).

Las principales mejoras las encontramos en el aumento de opciones: la modalidad Exhibition ha pasado de 15 a 31 submodos (aunque la mitad son versiones "eliminatorias" de otro), a Career se le ha añadido la posibilidad de crear equipos de dos o cuatro personas y se ha creado un modo Tournament que simplemente consiste en un campeonato entre 8 wrestlers. También han aumentado los luchadores a elegir, que ahora alcanzan la anonadante cifra de 63 (aunque 28 de ellos están ocultos al principio), sin contar con los personajes a medida que podemos crear gracias a la interesante opción Create Wrestler (ver recuadro). Asimismo, se mantiene uno de los pocos aciertos del GD-Rom anterior: la posibilidad de disputar combates entre cuatro personas de forma simultánea, lo que es la opción más divertida (y uno de los escasos aspectos realmente positivos) de esta "nueva" propuesta de Acclaim.

ECW Anarchy Rulz es, con permiso de su hermano gemelo ECW Hardcore Revolution, uno de los peores beat'em-up que han pasado por nuestra Dreamcast.

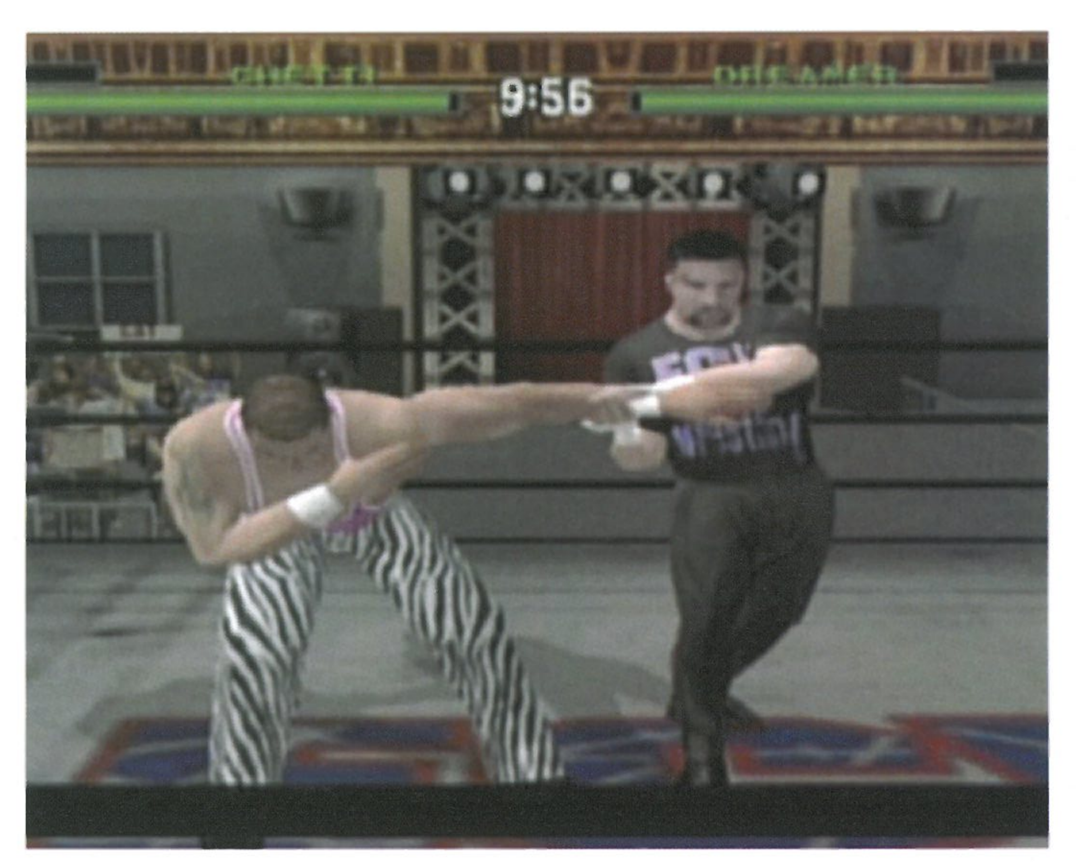
Ni siquiera el modo multijugador, ni la abundancia de modalidades de juego, ni el amplio número de luchadores, son capaces de compensar un nivel técnico que eleva las películas de Ed Wood a la altura de las superproducciones de Hollywood.

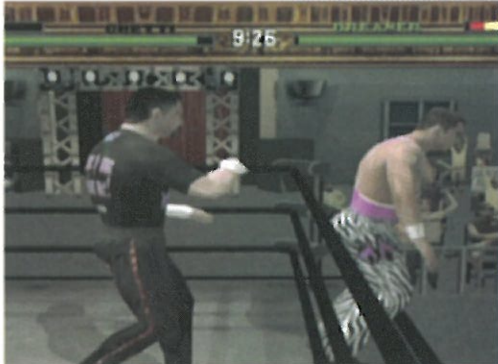
Tenemos la sospecha de que los musculosos luchadores son en realidad entidades ectoplásmicas, lo que explicaría que puedan atravesarse entre ellos o dar puñetazos a distancia

Wrestler a medida

Si no te gusta ninguno de los luchadores que ECW Anarchy Rulz pone a tu disposición (algo que no nos extrañaría demasiado), siempre puedes crear uno de cosecha propia. El editor de personajes de este GD-Rom es muy completo, ya que te deja alterar desde la vestimenta del luchador hasta su mismísima personalidad, además de editar los movimientos que quieres que use. Acclaim, en la web americana del juego, organizó un concurso de wrestlers creados por los usuarios, pero no llegamos a tiempo de presentar esta fidedigna recreación de nuestro colaborador T-Virus... ¿A que da más miedo que Jesulín subido en el escenario de un karaoke?







VEREDICTO

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Adicción

Puntuación global 30%

TOMA NOTA

Además de que el wrestling no es precisamente popular en nuestro país, ECW Anarchy Rulz está dedicado a una de las federaciones de este deporte más cutres de los Estados Unidos... así que no le auguramos a este GD-Rom demasiado éxito.

The Grinch

Piensa en verde

Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Universal Interactive**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.600 ptas**

En 1957, el Dr. Sauss se sacó de la manga a un personaje llamado The Grinch que se dedicaba a robar la navidad. El personaje ha llegado a ser más popular en el mundo anglosajón que Monica Lewinsky (que ya es decir) y por ello ha contado con una versión cinematográfica protagonizada por "el rey de las muecas" Jim Carrey que se estrenó en nuestro país justamente durante las fiestas navideñas.

Teniendo en cuenta la popularidad del personaje no es de extrañar que este fondón bicho verde se haya decidido también a protagonizar un videojuego. La verdad es que al principio meterte dentro del pelaje del Grinch tiene su gracia. El objetivo principal es recuperar los planos de los artilugios que este personaje es capaz de construir y para ello nos veremos obligados a matar árboles navideños con el aliento, disparar huevos o evitar los abrazos de los niños de Whoville, el lugar donde tiene lugar esta original aventura.

Si a esto le sumamos la posibilidad de controlar a Max, el perro que hace compañía al protagonista, la cosa parece pintar bien.

Sin embargo, el principal problema del juego es un apartado gráfico demasiado simple, ya que los escenarios no cuentan precisamente con demasiados detalles. Dentro de este aspecto sólo se salvan las animaciones del Grinch y de su mascota. De todas formas el sonido compensa en parte este pobre nivel de las imágenes ya que las voces, la música y los diversos efectos sonoros son notables.

Con un acabado gráfico más acorde con el potencial de la Dreamcast estaríamos ante un título más que recomendable, porque hay que reconocer que no todos los días es posible hacer el gamberro en lugar de salvar por enésima vez el planeta tierra.





VEREDICTO
Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 57%

TOMA NOTA
El notable aspecto sonoro y el original planteamiento se quedan en nada por unos gráficos pobres. Una lástima, porque el Grinch podía haber ganado muchos puntos.

BRÚJULA

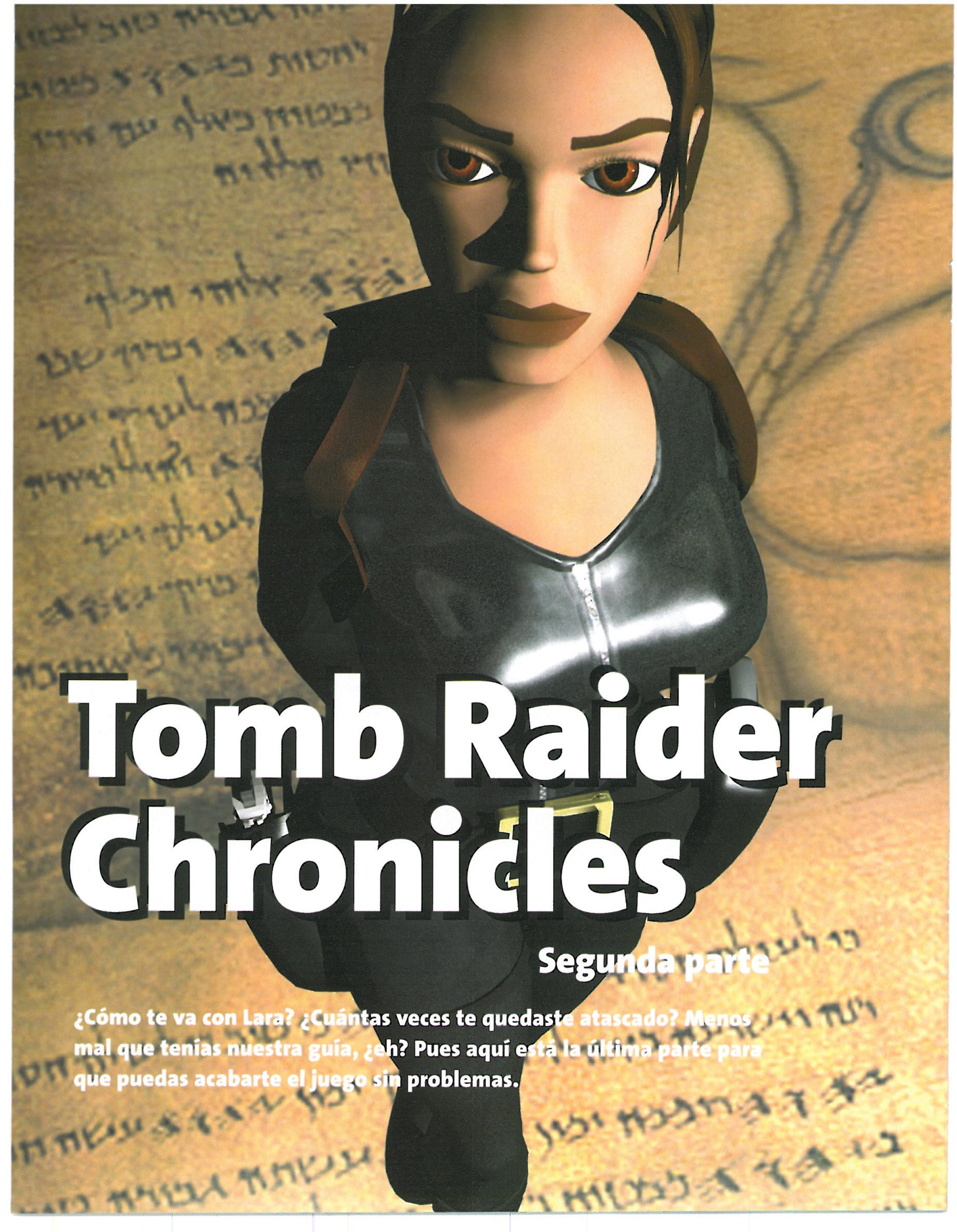
LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

74

60

88





Tomb Raider Chronicles

Segunda parte

¿Cómo te va con Lara? ¿Cuántas veces te quedaste atascado? Menos mal que tenías nuestra guía, ¿eh? Pues aquí está la última parte para que puedas acabarte el juego sin problemas.

OPCIONES DE JUEGO



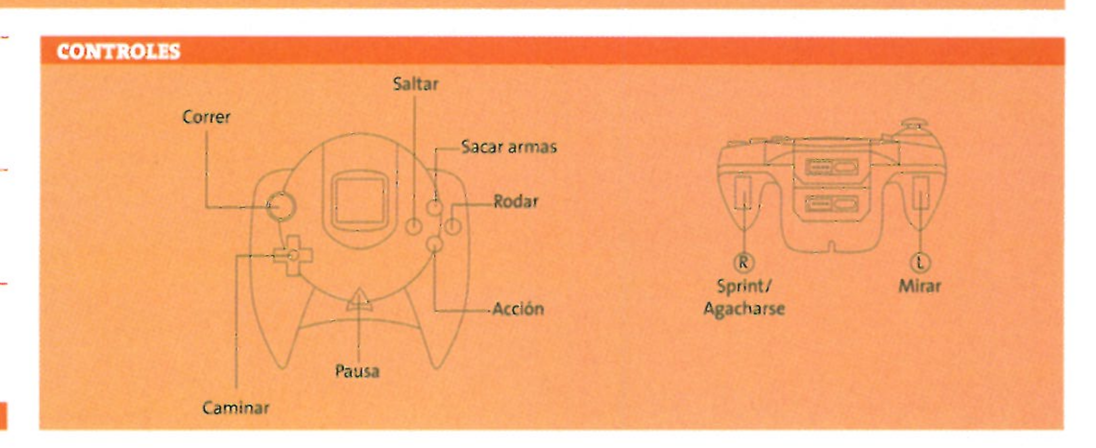
1 Jugador · Pistola · Volante · Internet · Arcade stick · Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



LA HISTORIA DE ANDY NIVEL 1
ÁRBOL DE LA HORCA

Salta por encima de del precipicio a la franja de roca de color gris claro. Da un salto hacia arriba y balancéate a lo largo de la grieta hasta llegar a la franja de roca gris a tu izquierda. Déjate caer. Gira a la derecha y salta hasta la pendiente verde. Aguanta el botón de acción para asirte al saliente. Recuerda este sitio porque tendrás que volver a él dentro de nada (ver Secreto 1).

SECRETO 1
Tírate al saliente de debajo y gira a tu derecha. Hay una cueva en la pared del foso. Ponte los más cerca que puedas y da un salto corto para llegar hasta ella y conseguir un Medipack grande y un secreto. No hay nada que puedas hacer contra los murciélagos; ve rodando de espaldas hasta que se vayan.

Déjate caer al suelo y busca un Medipack pequeño detrás del pilar de roca. Sube de vuelta al sitio en el que estabas antes de tirarte a por el secreto subiendo por los túneles de piedra y repitiendo toda la primera parte. Desplázate hacia la derecha con las manos hasta quedar encima del agujero de la pared. Suéltate y agárrate al saliente de debajo. Entra gateando y tuerce a la derecha. Sube a la plataforma y avanza colgando de las enredaderas que tienes encima.

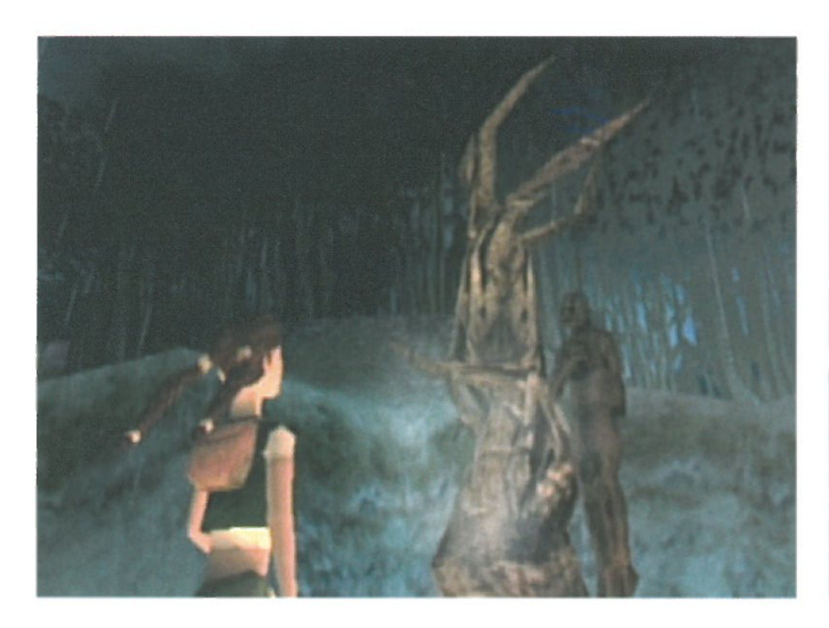
En el cruce en forma de T, gira a la derecha y píllate el Medipack grande. Deslízate cuesta abajo por la otra bifurcación y ve al área del Árbol del Mundo para ver una secuencia de vídeo (ver Secreto 2).

SECRETO 2
Tras la secuencia de vídeo, date la vuelta y verás un pilar de piedra. Sube a la pendiente que hay detrás. Da una voltereta hacia atrás con deslizamiento para subir al pilar y hazte con el secreto.

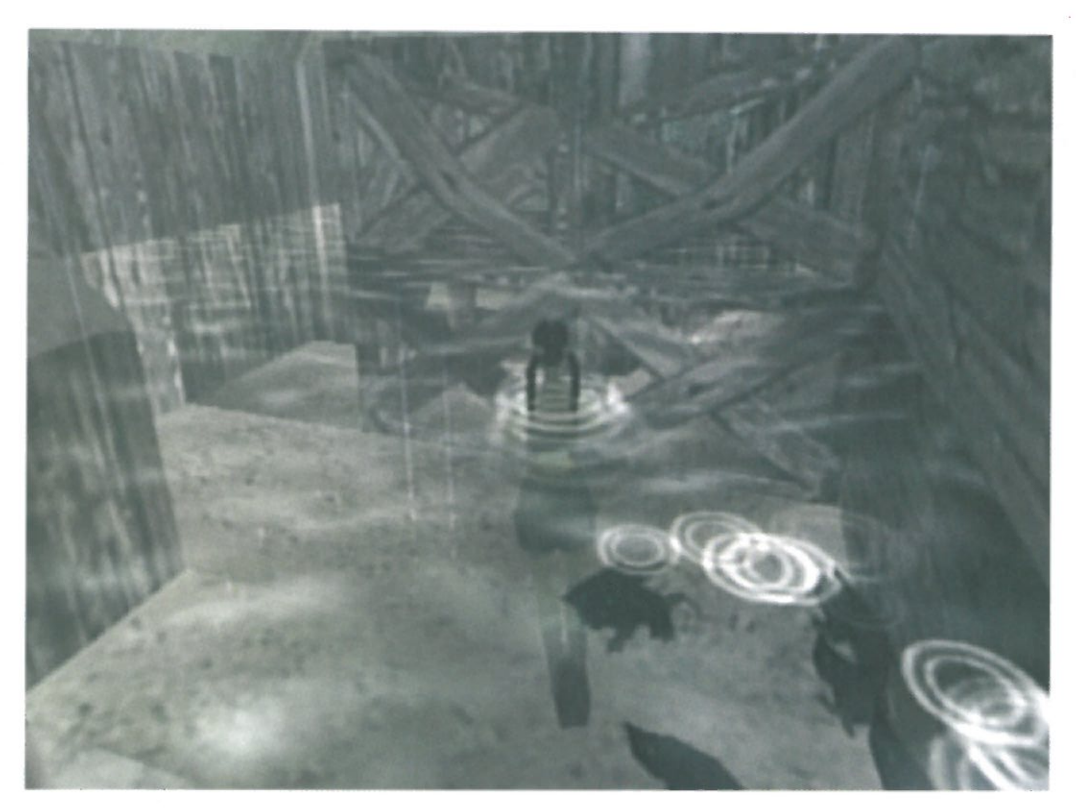
Conforme avanzas hacia la cabaña, una pequeña criatura vendrá hacia ti. ¡No nos preguntes qué es! Lo único que necesitas saber es que te hará mucha pupita si te le acercas, y que te sigue. Ponte de cara al lugar por el que has entrado en esta zona y ve hacia la esquina de la derecha. Hay un pasadizo en el rincón. Agáchate y gatea por él. Corre al final, adentrándote en la pequeña cueva. Agénciate la Horquilla. Mira a tu alrededor y familiarízate con el lugar.

Vuelve al área del Árbol del Mundo y corre en paralelo a la entrada. Hay otro pasadizo al otro lado. Sube hasta ahí y ponte delante y gira a la izquierda. Hay otra abertura en lo alto de una pendiente. Salta y agárrate a las barras de arriba. Trepa hasta el final y déjate caer a la plataforma. Aquí arriba hay algunos murciélagos; rueda de espaldas hasta que se larguen. A continuación, corre al extremo y sube.

Desde aquí puedes lanzarte al pozo. Nada recto para abajo y dirígete a la derecha en el cruce con forma de T. Gira otra vez a la derecha, luego a la izquierda y asciende hasta emerger. Al salir te atacará un grupo de ratas. No te harán daño mientras estés en el agua, ¡ya que están demasiado ocupadas en nadar! Ve nadando al lugar donde hay una pendiente cerca de una plataforma. Sube y da una voltereta hacia atrás con deslizamiento hacia la plataforma. Gatea por debajo de la cabaña y recoge el Medipack grande y el Tubo de goma de dentro del cajón. Combina dicho tubo con la horquilla para hacer











la Catapulta. Vuelve afuera y sube al embarcadero. Salta por encima del dique al agua. Sal de ella y gatea hasta el área del Árbol del Mundo.

Ve a la plataforma de encima del sitio en el que encontraste la horquilla. Usa la catapulta para abrir las vallas y entra. Coge el Badajo de hierro que hay en el suelo y observa que hay un agujero en el rincón. Tírate por el agujero y sigue la pendiente para acabar otra vez fuera. Entra en la cripta de la izquierda y recoge el palo. Sal de la cripta y continúa el camino hasta llegar a un agujero en el suelo.

Deja caer el palo y baja por las escaleras. Recoge el palo y gira a la derecha en el primer desvío. Pulsa el botón de acción cuando estés junto a la antorcha para así encenderla. Suéltala y recuerda dónde la has dejado (ver Secreto 3).

SECRETO 3

Tira por la cuesta descendente para hacerte con el secreto. Cuando llegues al pie de la cuesta, gatea a través de los pinchos y píllate el secreto y el botiquín del final.

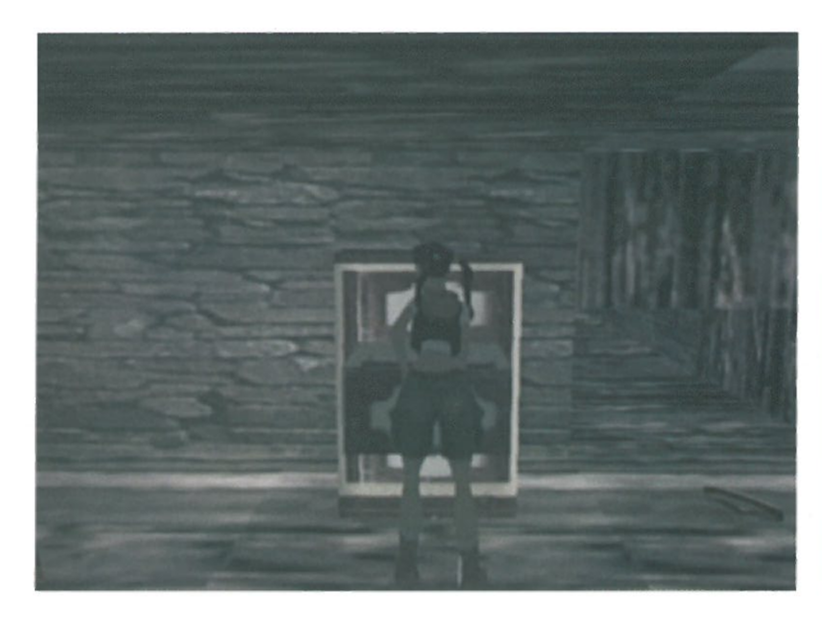
Vuelve y recoge la antorcha. Sigue cuesta arriba hasta llegar a la sala en la que están las raíces del árbol. Pulsa el botón de acción para quemarlas y soltar el Corazón. Recógelo para contemplar una secuencia de vídeo en la que el cura destierra a un ser malvado de vuelta al sitio del que vino.

Tras la secuencia de vídeo, deslízate pendiente abajo y volverás a acabar en el pozo. Vuelve al área de la cripta y usa el corazón en el agujero que hay al final del sendero. Se abrirán las tapas de todos los ataúdes, y de cada uno saldrá un diablillo. Entra en el pasaje de la izquierda para activar otra secuencia de vídeo en la que Lara usa el badajo de hierro para acabar con ellos. Aparta la losa para despejar el agujero. Sigue el corredor y huye de los murciélagos hasta llegar al siguiente nivel. Por el camino, cuando pases por el puente, pilla coge el botiquín que hay allí.

LA HISTORIA DE ANDY NIVEL 2

LABERINTO

Ve hacia la izquierda para activar una secuencia de vídeo. Un fantasma esquelético merodea por la zona, entra en la siguiente sala y toca una especie





de agarradera de oro. Ve al final de la capilla y pulsa las losas en este orden: central, izquierda, derecha. La puerta que da adonde estaba el fantasma se ha abierto, y hay esqueletos espadachines protegiendo el acceso.
Si te pones ante ellos te cortarán en rodajas: usa la voltereta lateral para dejarlos atrás. Una vez en la siguiente sala, examina la empuñadura de oro y hazte con el Polvo de Hueso. Vuelve a la sala principal y mete el polvo de hueso en el caldero. Esto alejará de la sala a los esqueletos. Ahora se abrirá la puerta cercana a la escalinata (ver Secreto 1).

SECRETO 1
Cruza la puerta pero no bajes la cuesta. Hay una sala encima de ti a la que puedes trepar. Tira del interruptor que hay aquí. Con ello abrirás la puerta que había en la sala donde hallaste el Polvo de Hueso. ¡Vete al final para echarle el guante al secreto y a un Medipack grande!

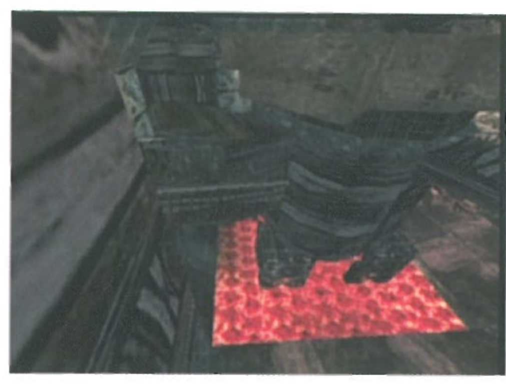
Entra y deslízate por la pendiente. Huye de los murciélagos; corre alrededor del hueco, aunque también podrías dar volteretas laterales por encima de él. Tírate por el hueco. Lara pegará un buen grito al caer desde tres pisos a una laguna poco profunda de agua verde. Cuando salga verás pasar al fantasma en lo alto de una larga caída. Ve a la primera abertura (la de más abajo). Esta área está llena de lava (ver Secreto 2).

SECRETO 2
La baranda de esta sala está rota por un sitio. Aprovecha el hueco y salta hacia el bloque. Desplázate colgada y aúpate. Gírate, salta con carrerilla al siguiente bloque y ¡el secreto es tuyo!

Corre al centro y acciona el interruptor. Esto hará que la sección intermedia gire 90 grados. Vuelve afuera y sube a la siguiente abertura. Ve al centro y gira a la derecha. Vete por la abertura de









delante y sube a la siguiente abertura. Recoge el Bestiario del centro. La puerta estampada se abrirá de repente. Salta al bloque de debajo y encarámate a la entrada. Saldrás a una escalera con un ente brillante en el centro. No te preocupes, no te hará daño. Toma el Medipack grande y salta a la plataforma de encima. Sube por la cuesta hasta donde puedas y salta entonces a las barras (ver Secreto 3).

SECRETO 3

En vez de usar las barras para llegar a la plataforma, dirígete hacia la oscuridad. Suelta las barras y pulsa otra vez de inmediato el botón de acción para asirte a la plataforma invisible. Tira para arriba y gatea hacia el agujero. Cuélgate al borde y ve balanceándote hasta el otro lado. Aúpate y gatea hasta el final para conseguir el secreto.

Déjate caer y dirígete a la plataforma de debajo de las barras. Salta a la plataforma de madera que tienes delante. Llégate de un brinco a la siguiente y sube por la pasarela. Deslízate por la pendiente para entrar en el laberinto.

El ente te guiará. ¡No te pares, que una horrible criatura te persigue! Cruza de un salto el primer hueco para llegar al otro lado.
Gira a la derecha, corre hasta el final y salta el hueco. Ve al final y tuerce a la izquierda.
Salva el hueco y ve por el siguiente desvío a la izquierda. Salta el hueco y tira ahora por el siguiente desvío a la derecha. Vete hasta el final y deslízate por la pendiente.

Ahora te encontrarás en una sala con un botiquín en medio. Recógelo y cruza rápidamente la puerta ataúd. Una vez más, toparás con el padre. ¡El pelo se le ha vuelto de un cano absoluto! Parece que se ha llevado un buen susto. El padre te advierte que no te muevas, pero todos sabemos que eso no va a pasar.

LA HISTORIA DE ANDY NIVEL 3

EL VIEJO MOLINO

Corre todo recto por el camino. Un demonio a caballo encabritará su montura e intentará bajarte los humos. Tras caer al suelo, el demonio agarrará a Lara y la arrojará como a una muñeca de trapo antes de alejarse. Quizá más vale evitar este camino. Vuelve atrás y corre por el pasadizo de la izquierda. Tírate al foso y sal por el otro lado. Te será posible subir una cuesta para volver a salir campo abierto, pero primero baja y encuentra el Medipack. Ten cuidado con los murciélagos.

Una vez fuera, verás que hay más de esos molestos diablillos en el nivel inferior. Salta a la cuerda y sujétate a ella. Deslízate hasta el fondo y gírate para encarar la plataforma de encima de la entrada. Mantén pulsado el gatillo derecho para

¡UF!

Si usas esta guía, no te costará tanto, ya que te diremos qué has de hacer exactamente. Para llegar a la abertura que hay bien arriba, deberás saltar entre los seis pilares de piedra inclinados dando una serie de saltos bastante complicados.
En realidad no hace falta utilizar el primer pilar. Sube al borde del pilar 2 y cuélgate para correrte un poco. Sitúate en el centro y aúpate. En cuanto Lara empiece a encaramarse, pulsa y aguanta el botón de salto. Lara saltará al siguiente pilar. Deja que nuestra heroína se deslice por el pilar 3. Al final, pulsa y aguanta salto para que dé un brinco hacia el pilar 4. En pleno salto, pulsa el botón de acción para que se agarre al pilar. Si Lara no salta desde el pilar 3 (o sea, si se cae sin más), es que no se ha deslizado lo suficiente. En ese caso, asegúrate de que caiga un poco más alto sobre el pilar 3. Esto, a su vez, se logra acercándote más a la pared al saltar desde el pilar 2. No te encarames al pilar 4. Córrete hasta justo un poco a la derecha del centro de dicho pilar 4. Sube, deslízate hasta el borde y pulsa salto. Deja que Lara se deslice por el pilar 5 y da un brinco desde el borde. En cuanto haya saltado, pulsa y aguanta el botón de acción. Encarámate a la abertura. ¡Uf!







balancearte hacia ella. Pulsa el botón de salto (sin dejar de agarrarte a la cuerda) y pilla la antorcha. Deslízate hacia la entrada y baja por el corredor hasta la antorcha encendida. Enciende tu antorcha y salta adonde están los diablillos. Arroja la antorcha al suelo y los diablillos echarán a correr profiriendo gritos: ya no te molestarán más (ver Secreto 1).

SECRETO 1
Salta a la plataforma de los diablillos y gatea por debajo del saliente. Aquí debajo hay un pasadizo. Gatea por él para acceder al secreto.

Vuelve a la cuerda y úsala para llegar mediante balanceos a la plataforma de la puerta. Examina la puerta y tira de una de las barras para conseguir la Palanca. Salta a la entrada. Usa la cuerda (por última vez) para llegar al otro lado. Busca el pasaje y hazte con el Medipack. Vuelve afuera y prepárate para una de las secciones de saltos más difíciles del juego (ver recuadro '¡Uf!').

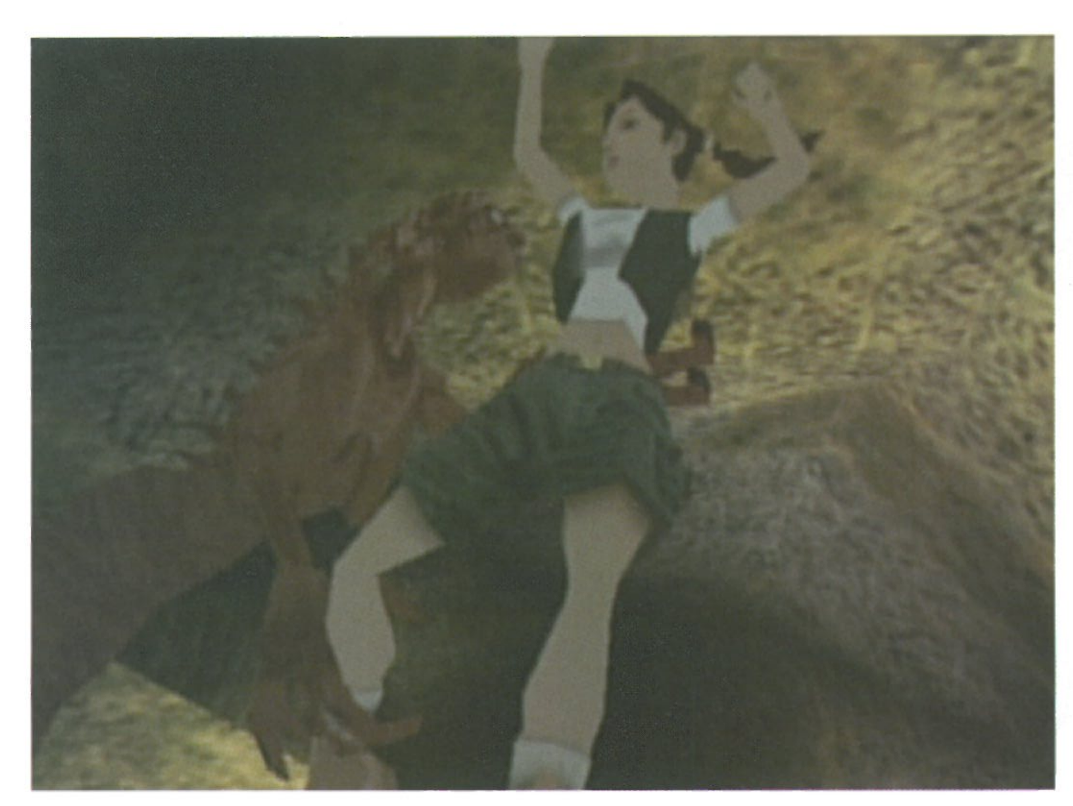
Tras tanto y tan peliagudo salto, gatea a lo largo del pasaje hasta llegar a la abertura. Bájate al borde y usa las manos para desplazarte hacia tu izquierda. Súbete y sigue el pasadizo. Caerás a una sala con un Medipack y un bloque de tiza. Usa la palanca para romper un Trozo de Tiza. Es hora de volver hasta el principio del nivel.

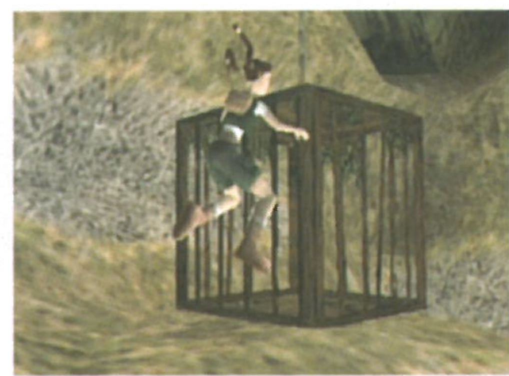
Acércate a la baldosa del suelo y usa el yeso para dibujar un pentagrama. El demonio vendrá e intentará matarte, pero el padre te salvará en el último momento. El demonio lo dejará sin sentido y se lo llevará. Sigue el corredor hasta volver a ver al demonio. Éste revelará su identidad y te informará de lo que tienes que hacer.

Sigue el agua corriente hasta llegar a la parte en la que puedes bucear. Nada a través del pasadizo y emerge. El pasaje de la izquierda te conducirá a una gran abertura con un molino de viento (ver Secreto 2).

SECRETO 2
Busca el pasadizo de la izquierda y bucea por él. Toma el Medipack y agénciate el secreto. Regresa por donde has venido.

Salta al agua y ve nadando a la abertura. Cuando llegas a las piedras brillantes te ataca un demonio acuático. Lara lo rechazará. Nada de vuelta a la superficie. Hay una Moneda de plata en medio de la pila de tesoros de la criatura. Deberás bajar e intentar pillarla una y otra vez. La mejor forma de hacerlo es aguardar a que la criatura se retire a su













cueva. Acércate enseguida a la pila y métete la moneda en el zurrón. Nada en torno a la caja y mete dentro la moneda de plata esa. La criatura entrará y Lara cerrará la puerta de golpe. Los diablillos saben de algún modo lo que ha pasado, así que levantarán la caja y le harán todo tipo de cosas horribles a la pobre criatura.

Ya puedes acceder a la cueva de la criatura. Avanza nadando por el pasadizo y sal al llegar arriba. Sube las escaleras y tira cuatro veces de la rueda dentada. Da una voltereta lateral a la izquierda de dicha rueda y salta luego al poste. Da una vuelta agarrado a él y usa el impulso para propulsarte a la plataforma. Gírate y salta a la plataforma contigua. Al girar la rueda dentada habrás abierto la puerta que tienes en frente, pero se va cerrando a medida que pasan los segundos. Corre a la puerta y entra rápidamente. Aquí hay algunos murciélagos: no dejes que te importunen. Si echas a correr, te caerás por la pendiente y te perderás toda la gracia de esta sala. Cuando ya no haya murciélagos, acércate al borde de la cuesta.

Da un salto hacia arriba y agárrate a la plataforma de encima.

Gírate para ver el interruptor del molino de viento. Salta hasta él y acciónalo.

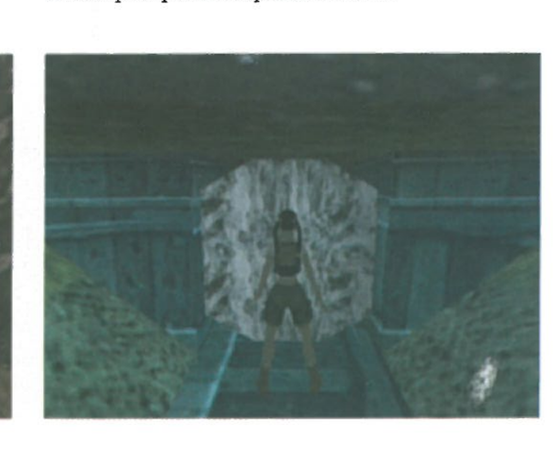
Verás una secuencia de vídeo en la que la rueda hidráulica se detendrá. Sal del molino de viento por el pasadizo recién abierto en el agua. Abandona la zona del molino por el corredor (ver Secreto 3).

SECRETO 3

Salta al agua al llegar al final del corredor y nada a lo largo del pasaje. La abertura a tu derecha ya es accesible. ¡Acércate y sube para conseguir el último secreto!

Sal a nado del pasadizo secreto y tuerce a la derecha. Según sales a campo abierto, dirígete a la zona de buceo del principio y encarámate a la abertura de la pared. Salta a la pequeña brecha que hay dentro y gatea por ella hasta llegar a la abertura donde cae la lluvia. Sal afuera y tuerce a la izquierda. Salta a la plataforma de piedra. Desde aquí puedes saltar a la primera contraventana del tejado.

Salta al porche y luego a la segunda contraventana. El siguiente salto es difícil si no sabes cómo hacerlo. Acércate al borde y colócate justo en la esquina. Salta hacia atrás y alinéate de forma que estés mirando justo a la izquierda de la esquina que será tu destino. Salta hasta ahí y aguanta acción. Lara lo conseguirá por los pelos. Sube a la abertura , gatea y pulsa el botón de saltar para dejarte caer a la sala. Acciona el interruptor para completar el nivel.





EL BLOQUE DE PISOS NIVEL 1

LA PLANTA 13

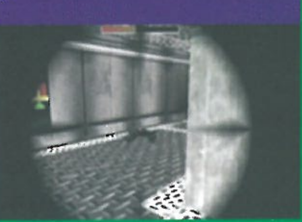
Gira a la izquierda y dispara a la reja. Píllate el Medipack y gatea por el pasaje hasta que entre la secuencia de vídeo. Toma nota de los guardias con chaleco antibalas, ya que son muy resistentes. Sigue adelante hasta llegar al cruce en forma de T con unos lásers móviles. Sigue sin levantarte y toma el Medipack, a la derecha. Gatea hacia la izquierda e incorpórate al llegar al foso. Tendrás que saltarlo porque dentro hay lásers (ver Secreto 1).

FRANCOTIROTEANDO

En este nivel, Lara tendrá una HK como arma estándar. Dicha arma tiene un modo de francotirador. Aguanta el gatillo izquierdo para sacar la mira y pulsa el gatillo derecho para acercar el zoom. Es ideal para eliminar a enemigos desprevenidos desde lejos.







SECRETO 1

Dispara contra la reja del lado izquierdo. Ve gateando y deja atrás los lásers. Déjate caer a la sala; es la misma donde habías mirado antes. ¡Por desgracia, no puedes conseguir uno de esos alucinantes rifles láser! Tendrás que conformarte con un secreto.

Vuelve atrás y sigue la ruta opuesta a la reja extraíble. Tírate a la sala. En los estantes hay un Martillo, un Medipack y algo de munición. Regresa al principio del nivel. Ahora hay dos rejas láser en su sitio. ¡Sabe Dios cómo las habrán instalado tan deprisa! Espera a que el láser a ras del suelo se aleje para correr todo lo que puedas sin tocar el láser a la altura de la cabeza. Cuando vuelva el del suelo, sáltalo y ve gateando al final del corredor. Espera a que se aleje el de la cabeza y sube por la escalera.

En lo alto hay una cámara vigilante. Gatea hasta el final y recoge la munición. Al final del corredor hay una reja cerrada. Si le disparas, todo el conducto de ventilación caerá a la sala de debajo. Por alguna razón, Lara morirá si no estás en el sitio adecuado. Ponte justo delante de la rejapara que Lara pueda contarlo.

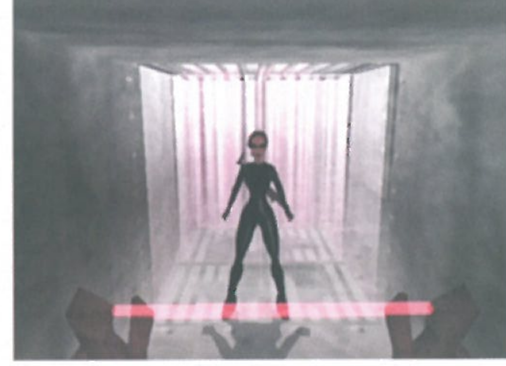
Aquí abajo hay un guardia armado con dos rifles láser. Quédate justo donde estás. Al parecer el guardia no te puede acertar enseguida si te quedas cerca del respiradero. Saca el HK y apúntale al pecho; unos tiritos bastarán. Sube de vuelta al respiradero intacto y déjate caer a través de la reja ya destruida.

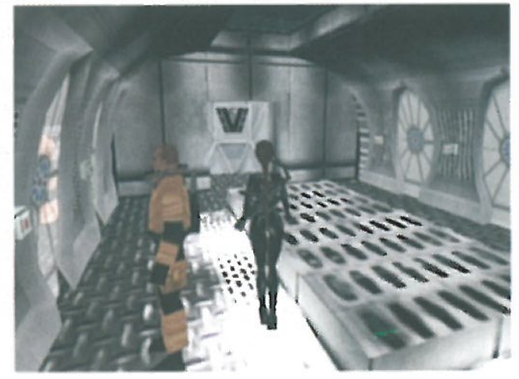
El siguiente corredor contiene una trampa explosiva. Da un paso adelante; en cuanto oigas la detonación, salta atrás. Has de averiguar la pauta de las explosiones y pasar a toda prisa. Ponte a correr en medio de la tercera explosión. Toma el Medipack al otro extremo y sube la escalera.

Ahora te encuentras en la sala que hay al otro lado del corredor hundido. Hay una escalera improvisada en el centro de la sala., protegida por una rejilla láser. Salta a la pequeña abertura y pilla la munición. Sube por la escalera (evitando la reja láser) y dispara al panel dañado de la izquierda de arriba del todo. Sube al respiradero y recoge la munición del lado izquierdo. Si te quedas aquí demasiado rato, aparecerá un guardia de seguridad y te matará, así que pasa a la siguiente sala. Cárgate al guardia. No puedes usar ninguna de las máquinas, y el otro extremo del corredor está sellado por unos lásers.

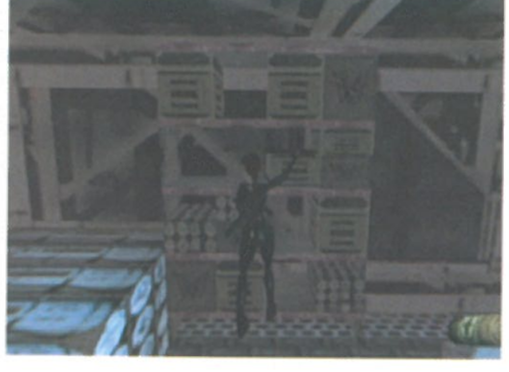
Dispara a la rejilla que hay frente a la máquina expendedora. Gatea hasta la mitad del pasadizo y levántate. Dispara a la siguiente reja y cruza gateando. Deberás acercarte al guardia a hurtadillas mediante el botón de caminar. Vete a su escritorio y pulsa el botón de acción para conseguir la Tarjeta de acceso de alto nivel. Úsala en el lector de tarjetas que tienes detrás. Aquí hay un Medipak y un poco de munición. Ve al ascensor que hay en el pasillo de enfrente de la sala, y pulsa el botón. Entra y actívalo. Cuando se abran las puertas verás dos guardias tras la











esquina. Vete a la izquierda y usa la tarjeta de acceso. Dirígete a la sala de control y dale al botón de la mesa central. Vuelve afuera y abate como francotirador a los dos guardias; habrá otro a la vuelta de la esquina. Baja la pendiente y tuerce a la izquierda. Ahora estarás en la sala de encima del Iris. Vete recto a la sala del científico. Pulsa el botón de su derecha y recoge el Acceso a código de disco. Baja al área del guardia dormido (vigila con los guardias) y úsalo en el panel de control para abrir la reja a la que debes subir.

La siguiente parte es muy parecida a la sección anterior de las explosiones. La diferencia ahora es que deberás deslizarte por un poste, en vez de pasar a todo trapo por un corredor (ver Secreto 2).

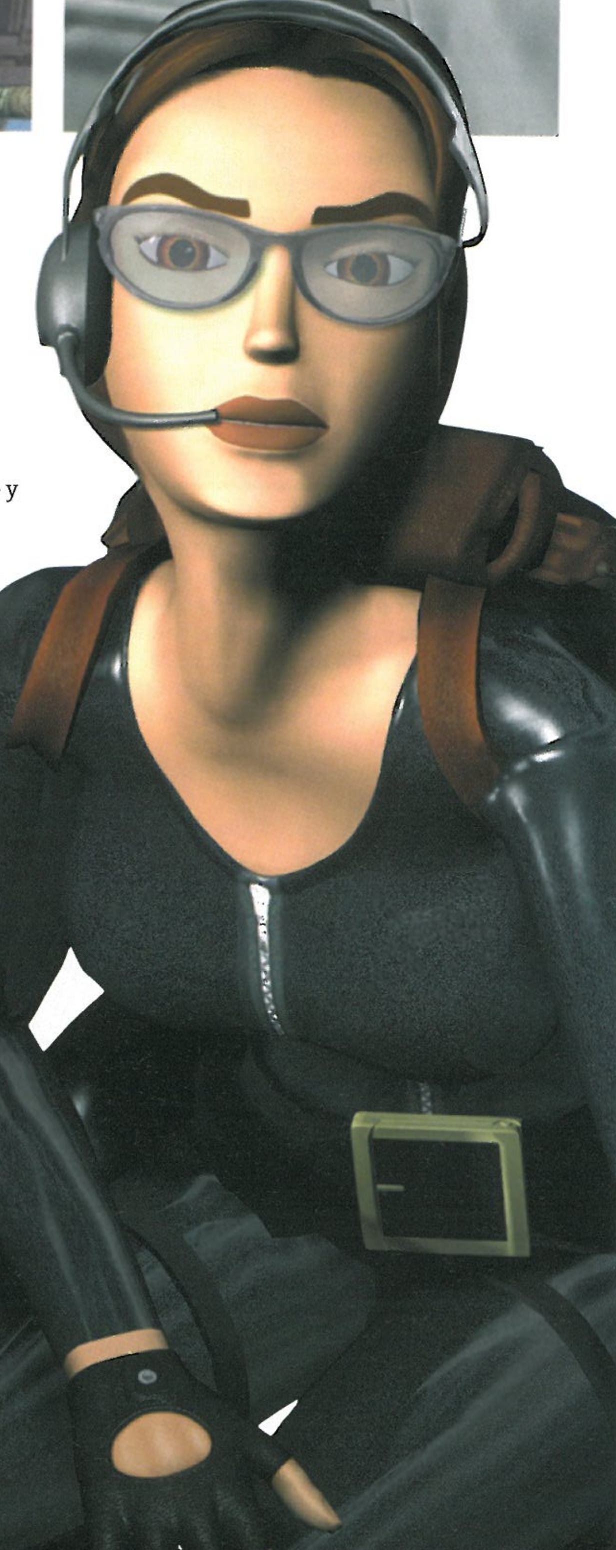
SECRETO 2

Hacia la mitad del descenso por el palo hay un pasadizo. Salta de espaldas hacia él y recórrelo hasta el final para conseguir el secreto.

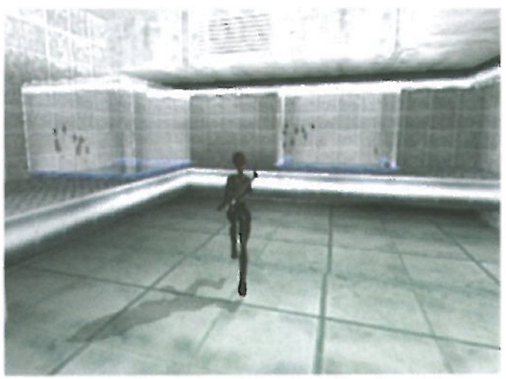
Al fondo del pozo hay otro pasaje. Ve gateando hasta una gran sala. Zip te pondrá al corriente del guardia de debajo. Corre a lo largo de la pasarela y píllate el Pañuelo y el Medipack de la despensa.

Baja la pendiente y pon el HK en modo de francotirador. Dispara a los dos guardias a la cara para matarlos. Antes de ir a la puerta principal, ve a la sala lateral, la del lector de tarjetas a un lado. Aquí hay dos contenedores llenos de bichos. Éstos se soltarán y te atacarán, así que no te quedes aquí mucho rato. Hazte con las Botellas de cloroformo y los Medipacks de los dos armarios y sal corriendo.

Combina el pañuelo con el cloroformo para obtener el Pañuelo humedecido con cloroformo y cruza las puertas principales. Aquí hay otro guardia. Estate preparado para ejercer de francotirador y recoge El Acceso al laboratorio del iris que deja caer. Úsala a la vuelta de la esquina para abrir la puerta. En la siguiente sala hay un guardia, un cañón de seguridad y una unidad de experimentación láser. Ponte en el rincón para poder abatir al guardia desde lejos cuando llegue al final del corredor. Usa el botón de esprint para pasar de largo el cañón de seguridad. Entra en la sala de control. Lara forzará al ayudante











de laboratorio (sacando su arma) para que le ayude a abrir la puerta. Crúzala y corre cuesta arriba hacia la sala del observatorio principal. Dale al interruptor. Éste va por tiempo, y desconectará el escudo que protege el Artefacto iris. Vete enseguida escaleras abajo y cruza la puerta de la sala del Iris. Acércate corriendo a él y cógelo. Dirígete a la puerta.

EL BLOQUE DE PISOS NIVEL 2

ESCAPAR CON EL IRIS

Zip te dice que dejes el arma en la bandeja. Más vale que hagas lo que dice, o de lo contrario se activará el sistema de detección de armas y quedarás hecho un colador. Corre al otro extremo del pasillo. Hay munición en el lado a mano derecha. Vete al fondo del lado izquierdo del corredor y mira la pantalla de vídeo. Verás que hay hombres vigilando las escaleras. Dobla la esquina y entra en la sala del final. Toma la Botella de cloroformo, sal de la sala y tira a la derecha. La siguiente puerta a tu derecha contiene un Pañuelo. Combina el Pañuelo y el cloroformo. Tuerce la esquina y pulsa el botón de acción para dejar al guardia sin sentido aunque por alguna razón no puedes quedarte su pistola antes de que desaparezca.

Regresa a la sala que te has dejado y píllate el Medipack. La puerta grande a tu izquierda (cerca de donde estaba el guardia) se abrirá al dejarla atrás. Registra el siguiente par de estancias en busca de más cloroformo y de la Tarjeta de acceso a los servicios. Vuelve de nuevo al corredor y usa el número de la tarjeta (8526) para entrar en los baños. Hay un Medipack en el cubículo central de los lavabos de señoras. El primer cubículo de los lavabos de caballeros tiene un portillo encima: salta y tira de él. Sube y vete gateando al saliente. Bájate al borde y déjate caer. Mantén pulsado el botón de acción para poder asirte al saliente que hay a medio bajar. Tírate al fondo y arrástrate hasta el borde.

Explora el área que tienes ante ti: ahora estás en el hueco del ascensor. La idea es llegar a una de











esas cadenas. Bájate al centro del saliente y ejecuta una voltereta invertida. Sujétate a la cadena (ver Secreto 1).

SECRETO 1

Deslízate por la cadena hasta llegara a la plataforma. Ponte de cara al agujero del secreto. Da un paso a la parte de atrás de la plataforma y lánzate hacia la abertura. ¡El secreto es tuyo!

Sube de nuevo a lo alto de la cadena y da una voltereta hacia la plataforma. Hay un poste en torno al cual deberás balancearte. Tendrás que dar un salto algo distinto, ya que este juego es la mar de puñetero con estos saltos. Si das un salto largo y pulsas agarrar a medio camino, Lara caerá y morirá. Debes aguantar los botones de salto y acción juntos al dar el salto. Balancéate hacia la plataforma de enfrente. Usa un salto en diagonal para asirte al ascensor, abre el portillo y déjate caer dentro. Pulsa el botón del ascensor y al final la puerta se abrirá. Hay un guardia fuera, pero no intentes dejarlo sin sentido porque el juego no te deja (¡no nos preguntes por qué!). Gira a la izquierda y haz venir el siguiente ascensor. Entra y pulsa el botón. Cuando se abren las puertas, te enfrentas a una sala repleta de enemigos. Cierra las puertas enseguida. Algo va mal y el ascensor empieza a caer. Pulsa el botón del panel para activar los frenos de emergencia. El ascensor se detendrá justo a tiempo.

Ahora estás en la planta baja. Usa la reja para salir por el portillo. Da un salto corto para balancearte a la plataforma del fondo, a la que deberás asirte. Sube por la malla a tu derecha. Así que veas la rejilla a tu izquierda, vuelve con una voltereta a la plataforma. Créenos, mientras puedas ver la rejilla, es que estás lo bastante alto. Usa la misma táctica del poste anterior para cruzar el hueco mediante un balanceo.

Ponte de cara a la pared y salta a la abertura. A continuación viene una serie de toboganes, al final de los cuales hay un foso en llamas. En el segundo tobogán, salta y aguanta el botón de acción para llegar al primer poste. Espera a que desaparezcan las llamas y colúmpiate hacia el segundo palo. Vigila con las llamas de la plataforma del fondo y bamboléate hacia ella. Retrocede de inmediato para no achicharrarte. Da un salto corto hacia el saliente y encarámate.

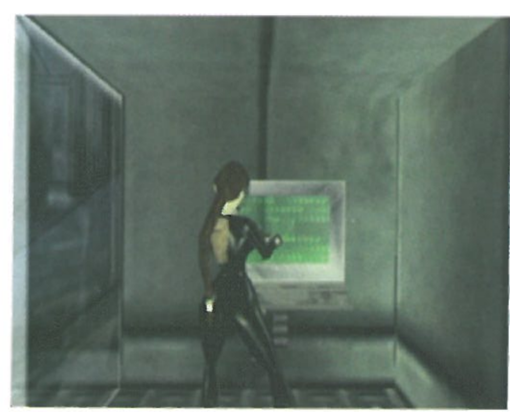
Ahora estarás cerca del poste que cruza el hueco del ascensor. Recórrelo y deslízate por el respiradero. En este momento te encuentras en el corredor de la planta baja (ver Secreto 2).

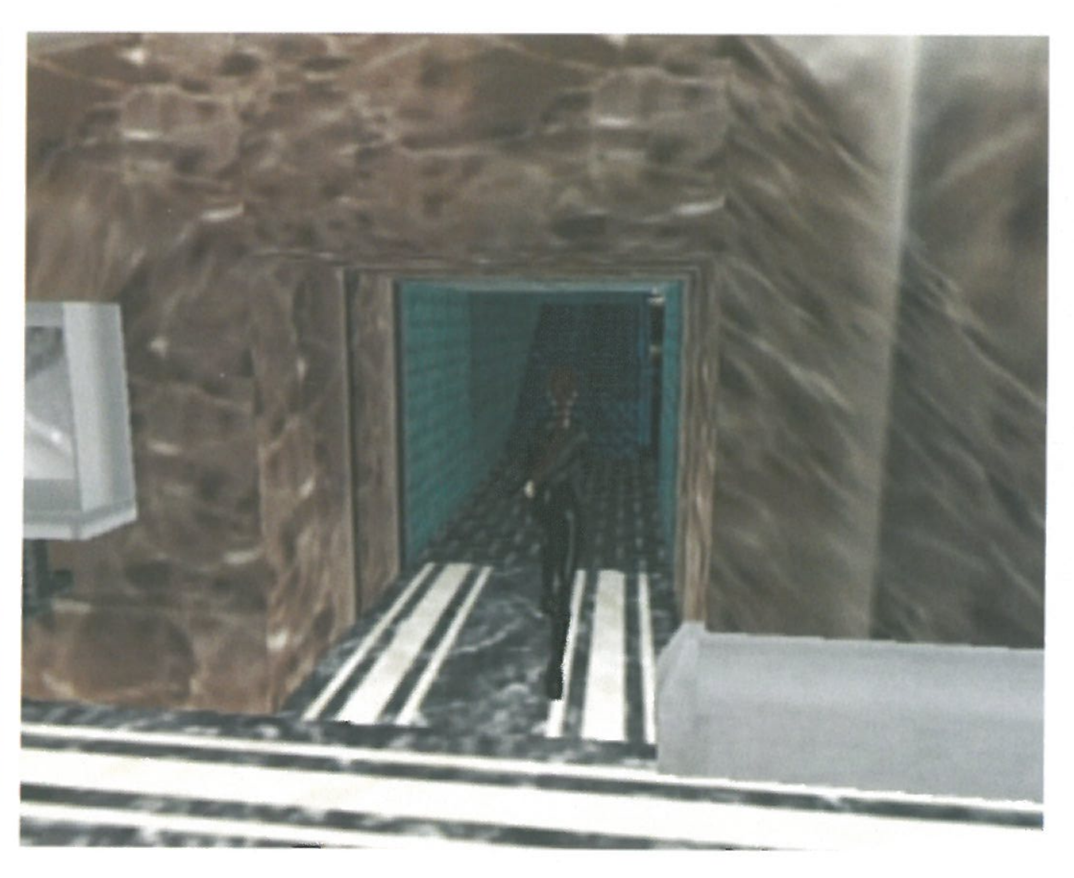
SECRETO 2

Corre más allá del guardia y atráelo al depósito de agua al final del corredor para que rompa el cristal con sus balazos. Entra corriendo en el depósito de agua, ya vacío, y hazte con el secreto.

Sigue el corredor hacia la derecha y corre rampa arriba. En esta sala hay francotiradores. Vete corriendo a las puertas principales y sube por la escalera de pared de la izquierda. Salta al saliente y ve corriendo al otro lado (ver Secreto 3).

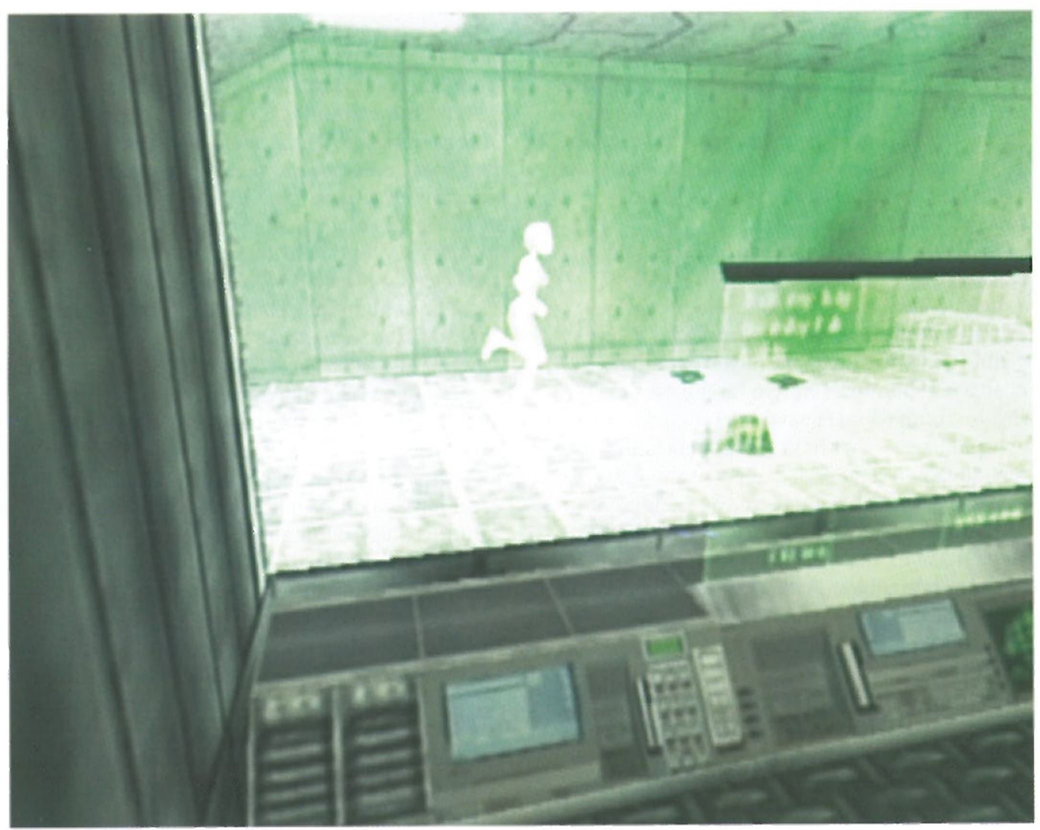












SECRETO 3

Ponte ante el extintor de incendios. El francotirador le dará y parte de la pared quedará destruida. Entra corriendo a por el último secreto.

Sal corriendo de la sala del secreto y dale al interruptor de la pared para desactivar los lásers de debajo. Baja por la escalera y cruza las puertas. Este corredor se compone de una puerta a tu izquierda, dos ascensores a tu derecha y unas puertas dobles al final. El acceso a las puertas dobles está cortado por un suelo electrificado.

Al pasar ante la puerta de tu izquierda saldrá un guardia. Corre al extremo y salta por encima del foso electrificado al depósito de agua. Haz que el guardia golpee el depósito y cortocircuite así el suelo. Acciona el interruptor junto a las puertas dobles y crúzalas. Corre a la sala y escucha lo que te diga Zip. Aquí hay sensores de movimiento, o sea que no corras. Acércate a los dos interruptores y púlsalos para abrir las puertas. Crúzalas, sigue el corredor y entra en la sala. Ahora estás en una especie de laboratorio. Ponte en la entrada de la sala contigua. Aquí hay un montón de contenedores. Dos de ellos estarán alineados entre sí, justo delante de ti. El que está más lejos de estos dos y en otra posición contiene el Disco teletransportador. Úsalo en la consola del laboratorio. Acércate al teletransportador y usa el artefacto iris para teletransportarte a otra parte del edificio. Tírate por el agujero. Podrás ver a uno de los guardias introduciendo una cifra en el teclado numérico. Usa el casco para ver de cerca y comprobar cuál es el código. Espera a que el guardia cruce la puerta y corre al final del pasaje. Entra gateando en el corredor y ponte junto al teclado numérico. Cuando el guardia vuelva a salir, se irá por el otro lado. Introduce enseguida el código (1672) y cruza la puerta.

Corre a la sala y dale al interruptor de detrás de ti. Arrástrate a través del pasadizo rojo y sube al pasadizo azul. Déjate caer al principio del nivel. Pilla el HK y corre a través del ahora inactivo detector de armas. Gira a la izquierda y dispara al extintor de incendios junto a la pantalla de vídeo para abrir una salida.

EL BLOQUE DE PISOS NIVEL 3

ALERTA ROJA

Liquida al guardia de inmediato con el rifle de francotirador. Sigue la escalinata (ver Secreto 1).

SECRETO 1

Parte de la escalinata se desplomará. Agárrate a ella y baja hasta el fuego. Trepa y hazte con el secreto.

Sal de la sala del secreto y sube de nuevo por la escalinata. Cuando vuelvas adonde estabas antes, se hundirá otra sección. Quédate donde estás para no caer. Da un salto corto hacia la siguiente plataforma y uno largo hacia la próxima. La pendiente de la siguiente sección cederá bajo tus pies: tendrás que dar un salto largo y asirte a la siguiente sección. No empieces a saltar hasta haber llegado a la mitad de la plataforma, o no lo







conseguirás. Por alguna razón, el ordenador hace que sea casi imposible volver aquí arriba después de que la plataforma se haya derrumbado. Pasa por la pared dándole una coz y gatea a lo largo del pasadizo. Una de las rejillas que hay encima de ti tiene una manija: salta y ábrela. El guardia bajará de un salto y te atacará. Dispárale y sube saltando al corredor.

Zip te dirá que uses el modo infrarrojo de tu casco. Cuando estés equipado con el casco auricular, verás que hay lásers bloqueando el corredor. Toma de las cajas el cargador de la pistola de ganchos y la munición estándar. Acércate al borde del campo láser y saca el HK. Haz un zoom sobre la válvula al final del corredor y dispárale. El vapor hará resaltar los lásers. Pasa con cuidado a través del campo láser y hazte con el Medipack que hay en la caja de la siguiente sala. Cuando te acercas al ascensor, un guardia viene hacia ti. Usa el HK para meterle un par de balazos en la cabeza. Activa el ascensor y elimina al guardia del fondo (ver Secreto 2).

SECRETO 2

Tienes dos puertas ante ti. Cruza la de la izquierda y recoge la munición. Esto es un área de práctica de tiro. Asegúrate de guardar tus avances en este punto: para conseguir el secreto tiene que salirte bien a la primera. Dale al botón y saca el HK. Haz un zoom hasta la mitad más o menos del máximo de aumentos. Debes acertar a todos los blancos antes de que lleguen a la segunda línea desde atrás. Si lo haces bien, se encenderá la luz de arriba del todo y podrás acceder a la otra sala de práctica de tiro. Recoge la munición del estante y dale al botón. En cuanto empiezas, la sala comienza a llenarse de gas venenoso. Si fallas alguno de los blancos, la puerta quedará trabada y Lara morirá poco a poco. En la cuarta y quinta ronda vienen en parejas. En la sexta tendrás tres. En este momento deberás alejar el zoom, o de lo contrario tu velocidad de giro será demasiado lenta. La puerta ahora estará abierta. Tener éxito en esta tarea abre asimismo la puerta de la izquierda que hay al final del corredor. ¡Entra aquí a por el secreto!

Recoge la munición de esta sala y ve a la siguiente. Allí también hay munición. Las pistolas decentes están protegidas por lásers. Sin embargo, puedes poner tus manos sobre una Pistola de Ganchos que hay en el armario del láser verde. En este momento se te acercará un guardia a escondidas. Cárgatelo y ve a la sala adyacente, donde hay un tío de las fuerzas especiales al que deberás endosar bastantes más tiros que a un guardia estándar. Toma la munición de la caja alta. Equípate con la Pistola de Ganchos y apunta a la rejilla del techo. Salta a la soga del rezón desde una de las cajas y ponte a balancearte. Es casi imposible hacerlo directamente hacia la abertura, pero puedes agarrarte al enladrillado roto que hay a su izquierda. Mientras te deslizas por la pendiente, saca el HK y pasa al modo de francotirador. Tienes dos guardias delante. Para ambos bastará con un tiro en la cabeza.

Ahora que tienes la Pistola de Ganchos, deberías poder subir más por la escalinata; vuelve hasta ella. Habrá un guardia en el área de los lásers y un Garfio que puedes hacer tuyo en una caja, justo tras los lásers. Sal gateando hacia la escalinata y ponte en la cuesta a tu izquierda. Apunta a la escalinata rota encima de ti y pasa balanceándote a la abertura del otro lado. El fuego de aquí te puede herir; mientras te deslizas en esa dirección, salta hacia arriba y agárrate al saliente. Gatea pasadizo abajo.

Hay un guardia debajo. Una vez más, es casi imposible hacer esta parte como se pretendía que se hiciera. Se supone que tienes que bajarte al saliente, dejarte caer, rodar de espaldas (mientras te equipas con el HK) y disparar al guardia ¡antes de que se entere de nada! Nada alertará al cañón de seguridad y podrás darle al interruptor para abrir la puerta.

En realidad esto no irá así. Déjate caer y rueda de espaldas. El guardia casi seguro que te verá antes de volarle la cabeza y el cañón de seguridad se pondrá en marcha: quédate junto a la entrada y no podrá alcanzarte. El problema es que el interruptor de la puerta está dentro del campo de acción del cañón. Por desgracia no tienes más remedio que ponerte ahí y recibir los daños. Deberás usar todo el Medipack que acababas de recoger. Cruza la puerta y activa el ascensor. Cuando entres en el vestíbulo, un tipo de las fuerzas especiales y un guardia se dejarán caer por el techo. Suprímelos a ambos y usa sus cuerdas para ir balanceándote a la pila de cajas. Hay un portillo sobre ti. En cuanto lo abras, rueda de espaldas y cárgate al miembro de las fuerzas especiales que se halla en la entrada. Hay otro encima de ti. Gírate, da un paso atrás y mátalo.

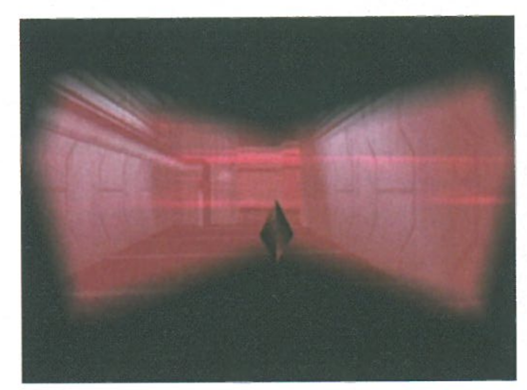
Sube al respiradero. Hay un botón al otro extremo, pero el suelo se hundirá antes de llegar a él. Sólo hay un camino que no esté cortado por lásers. Sigue adelante hasta llegar a la reja.

Tienes un androide debajo. La parte que viene a continuación es muy difícil; ¡no te rindas a las primeras de cambio! Da un salto corto y caerás justo junto a un Medipack. Recógelo, gira a la derecha y súbete a la caja. Ponte en medio y usa la cámara para ver dónde está el androide. Si se pone a dispararte, agáchate; si estás justo en el centro, debería dejarte en paz. Pon el HK en el modo francotirador. Levántate y dispara sin parar al enemigo. No uses el modo de ráfaga o fuego rápido porque te quedarás sin munición en un santiamén. Al cabo de un rato, la mano le empezará a echar chispas. Llegados aquí habrás recorrido un tercio del trayecto. El área donde estás regenerará munición cuando te quedes sin. Sigue agazapándote, recargando y disparando hasta que veas que le chisporrotea la pierna. Date la vuelta y dispara a la válvula roja. Esto liberará una lluvia de agua y destruirá al androide. Por desgracia, ahora todo el suelo está electrificado. Mira a tu alrededor y busca los pilares inclinados. Da un brinco largo hasta el primero y aguanta el botón de salto hasta que Lara haya llegado hasta arriba del todo a base de volteretas. Déjate caer a la rejilla y toma el garfio. Dispáralo a la rejilla del techo. Ve columpiándote hasta el pasaje y dale al interruptor. Con esto habrás abierto la reja y











hecho que se vaya el agua. Vuelve abajo, adonde el androide muerto, y recoge el Trozo de llave. Para salir de aquí, deberás volver al interruptor y accionarlo. De este modo abres la reja que cubre la salida. Balancéate para acercarte y poder bajar hasta llegar allí.

La entrada que hay frente al fondo del pasadizo está ahora abierta. A la que entras en esta zona te ataca un helicóptero. Esprinta al otro extremo del corredor. Esta sala es segura. Lo que viene ahora es muy chungo, aunque sólo sea porque los ángulos de cámara son espantosos. En cuanto entras en el bar, el helicóptero empieza a dispararte. La cámara cambia a una vista general. La planta reducirá parte de tu visibilidad, así que no podrás juzgar con qué ángulo debes acercarte a la barra. Al llegar allí, el ángulo de cámara no te da idea alguna de profundidad, así que deberás suponer dónde estás en base al borde de la encimera. Tras dártela contra el borde de la barra y los estantes que tienes detrás, igual tienes la suerte de llegar al final de la barra. Dale al botón y escucha la inútil información que te dará Zip.

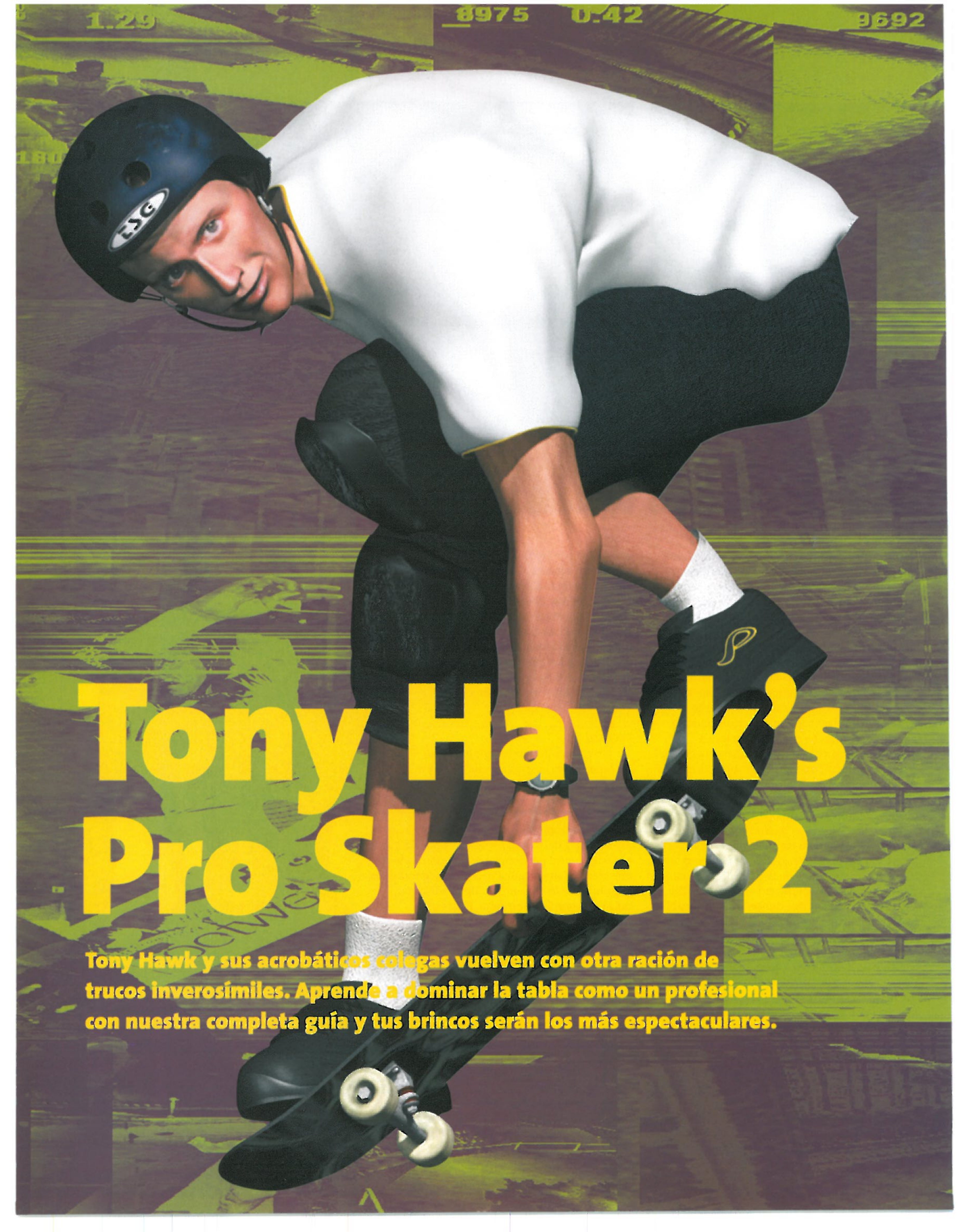
Ahora debes volver por donde viniste. Aquí el factor de realismo desmerece el juego. Deberías poder lanzarte por encima de la barra y seguir corriendo, pero ¿sabes qué? ¡No se puede! Esprinta hacia el hueco. Con esto te quitarás un poco de encima la mira del helicóptero y tendrás ese medio segundo extra para bordear la barra y llegar a la sala segura. Por desgracia, eso de segura ya ha dejado de ser cierto, ya que hay aquí otro androide. ¡A correr! Ahora habrá agujeros en el suelo. Salta el primero y da un brinco hacia el lado izquierdo del segundo. Recoge el Medipack y súbete a la caja. Tírate al siguiente agujero y baja gateando por el pasadizo hasta el segundo botiquín. Sube y ve a toda pastilla al corredor a tu derecha. No tienes por qué hacerte con estos Medipaks, pero la salud que te procuran compensa con creces la que pierdes. Sigue adelante y acciona el interruptor. La idea es encerrar al androide en la sala. Sobre el interruptor hay una reja. Podrás ver al androide pasando por encima de ella y entrando en la sala. Pulsa ahora el interruptor. Tu salida anterior queda bloqueada, pero se ha abierto otra. Una de las puertas de antes ya no se encuentra protegida por lásers. Ve al área de peligro (danger). ¡Está llena de gas venenoso! (Ver Secreto 3.)

SECRETO 3

Entra en la sala del gas venenoso. Cruza las estancias en este orden; todo recto y a la izquierda. En esta sala hay un secreto al final de un pasaje.



Dale al interruptor de encima de la caja. En la primera sala del veneno, había una puerta que te pasaste. Vuelve por donde has venido. La puerta que te hace falta estará a tu derecha. Ignora a los guardias que te encuentres. Sigue adelante y pulsa el segundo interruptor. El gas se transferirá a la sala en la que encerraste al androide. Al cabo de un rato, éste muere y deja tras de sí la segunda parte de la llave. Transfiere el gas de vuelta a tu sala y corre de regreso a la sala donde está la llave. Combina las dos partes para obtener la Llave del helipuerto. La puerta frente a la entrada al área del gas venenoso es ahora accesible. Sube y gírate. Sube por la escalera y usa la Llave del helipuerto en el sitio pertinente. Corre cuesta arriba y ¡contempla el final!



Tony Hawk's Pro Skater 2

Tony Hawk y sus acrobáticos colegas vuelven con otra ración de trucos inverosímiles. Aprende a dominar la tabla como un profesional con nuestra completa guía y tus brincos serán los más espectaculares.

OPCIONES DE JUEGO

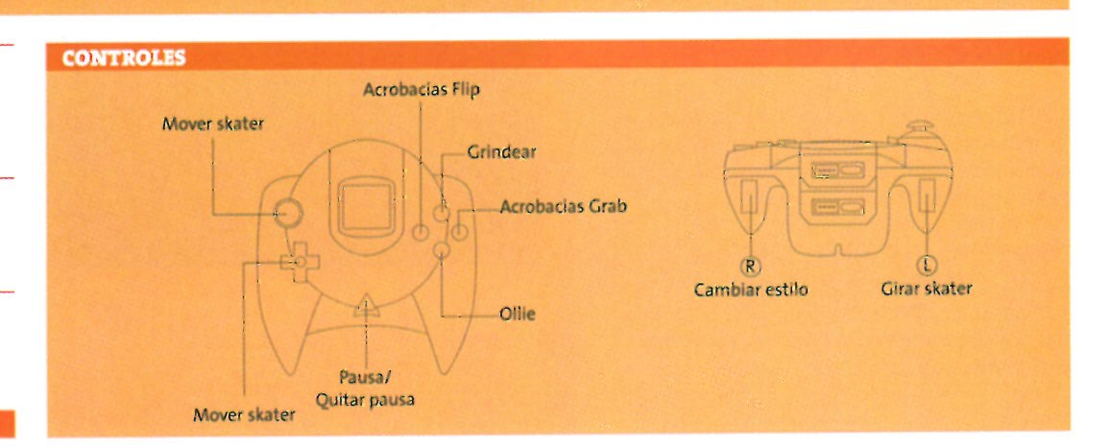


Género: **Deportes**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Treyarch/Neversoft**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



MULLET FALLS, MONTANA

NIVEL 1 THE HANGER

1.HIGH SCORE – 10.000
Recompensa 100 $

2. PRO SCORE – 25.000
Recompensa 200 $

3. SICK SCORE – 75.000
Recompensa 500 $

4. COLECCIONA 'S-K-A-T-E'
Recompensa 150 $

LETRA S
Al empezar, vete directo a la halfpipe (marcándote una pirueta de gran puntuación, claro) y agarra la primera letra.

LETRA K
Píllate la K al efectuar una pirueta en la rampa exterior de la sala principal. Se encuentra más o menos a medio camino del lado opuesto al punto de inicio.

LETRA A
Lánzate por encima del avión de la sala principal para hacerte con la letra A.

LETRA T
Situada en las ventanas de la rampa exterior, en la sala principal. Se halla en el mismo lado que la rampa de inicio.

LETRA E
En la segunda área, haz una acrobacia en la rampa trasera (ante el área secreta) y agénciate la última letra.

5. BARREL HUNT
Recompensa 150 $

BARRIL 1
Hay una serie de barriles en la parte plana de la halfpipe de la sala principal.

BARRIL 2
Colocado en el suelo ante la halfpipe situada en la sala principal.

BARRIL 3
En la segunda sala, tumba el siguiente conjunto de barriles que hay en el suelo cerca del cristal.

BARRIL 4
Hay un grupo de barriles justo detrás de la pequeña rampa localizada al fondo de la segunda sala. Pulsa Arriba para rodar por encima del reborde y tirarlos.

BARRIL 5
Hay otro conjunto de barriles en el suelo de la sala principal, y se encuentran a la izquierda de la pendiente inicial.

6. RECOGE 5 ALAS DE PILOTO
Recompensa 250 $

ALA 1
Halla la primera ala encima de la hélice de la sala principal. Lánzate desde las rampas del borde exterior de la halfpipe para conseguir hacerte con ella.

ALA 2
Pasa grindeando por la baranda de detrás del avión de la sala principal. Si lo haces no sólo quedarás de fábula, sino que además te embolsarás otra ala. ¡Tope!

ALA 3
En el segundo escenario, sube a toda pastilla por la quarterpipe de enfrente del área secreta para conseguir la siguiente ala.

ALA 4
En la rampa exterior de la segunda sala, justo junto al cristal. Está muy por encima de la rampa que hay enfrente de donde encontraste la letra T.

ALA 5
Debes salvar el hueco de entre las rampas que cubren la pendiente inicial. Apunta alto y llévate el ala en tu ascenso.

7. NOSEGRIND POR ENCIMA DE LA PIPE
Recompensa 150 $

Tal como sales, vete directo rampa abajo y pulsa Arriba + Y para hacer un nosegrind por las barandas curvas que hay encima de la halfpipe de la sala principal. O si no, hazlo en combo con





TONY HAWK

Estilo de patinaje	Vertical
Posición de pies	De morro
ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	6
Ollie	3
Velocidad	7
Giro	9
Aterrizaje	6
Cambio	4
Equilibrio en barandas	4
Equilibrio en rebordes	7
Manuales	6
PIRUETAS ESPECIALES	
Overturn	Abajo, Izquierda, Y
Sacktap	Arriba, Abajo, B
The 900	Derecha, Abajo, B

otra acrobacia para sacar una buena puntuación y llevarte la bonificación.

8. SALTA POR TRES GAPS EN SUSPENSIÓN

Recompensa 150 $

GAP 1

La halfpipe del centro de la sala principal es el primer gap. Al empezar, baja la rampa y realiza una acrobacia enorme y muy artística (llena de agarrones) por encima del gap.

GAP 2

Lánzate al otro lado del avión de la sala principal. Puedes tirarte desde el ala o desde los pequeños paneles que cubren morro y cola. Sea como sea, hazlo a lo grande, con señorío, y sácate una excelente puntuación.

GAP 3

En la siguiente área (entra rompiendo las ventanas centrales), gana algo de velocidad haciendo una pirueta en la rampa exterior y arrójate por encima del helicóptero. Debes salvar ambas rampas para llevarte el bonus.

9. ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Recompensa 150 $

En el área secreta al fondo de la segunda sala (que abres al grindear por un aspa de helicóptero), dirígete a la quarterpipe del fondo de la sala y darás con la cinta secreta.

10. 100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 200 $

Puedes recoger 500 dólares en cambio suelto que hay desperdigados por el nivel. Mira en el túnel de viento (área secreta 2) y encima de las rampas exteriores de ambas salas principales.
El más complicado de conseguir está situado en la barra de alumbrado de encima de la halfpipe que encontrarás en la sala principal. Para alcanzarlo debes intentar lanzarte bien alto y rápido desde la segunda sala.
Una vez cumplidos todos los objetivos y recogido todo el dinero de bonus, recibirás 200 $ por las molestias que hayas podido tener y el nivel quedará completo al 100%.





ÁREAS SECRETAS

ÁREA 1

Entra en la segunda sala (la del helicóptero) y grindea o deslízate en plan tobogán por una de las aspas del rotor del helicóptero. Esto hará que despegue (haciendo pedazos el techo) y que abra un área secreta al fondo de la sala.

ÁREA 2

Observarás que hay una hélice en la pared de dentro de la halfpipe de la sala principal. Debes lanzarte desde las rampas exteriores para poder caer en el centro de las aspas. De hacerlo bien, romperá la pared y dará acceso a un área secreta en el interior del túnel de viento. Aquí puedes recoger algo de dinero y subir bien alto en las rampas de dentro.

BOB BURNQUIST

Estilo de patinaje	Equilibrado
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	6
Ollie	6
Velocidad	6
Giro	6
Aterrizaje	4
Cambio	9
Equilibrio en barandas	3
Equilibrio en rebordes	8
Manuales	5
PIRUETAS ESPECIALES	
Rocket Tailslide	Abajo, Arriba, Y
One Foot Smith	Derecha, Abajo, Y
Racket Air	Izquierda, Abajo, B

SOUTHERN CALIFORNIA

NIVEL 2 SCHOOL 2

1. HIGH SCORE – 15.000

Recompensa 200 $

2. PRO SCORE – 40.000

Recompensa 350 $

3. SICK SCORE – 100.000

Recompensa 500 $

4. COLECCIONA 'S-K-A-T-E'

Recompensa 400 $

LETRA S

Desde el principio, gira a la derecha junto a la primera campana y baja la pendiente. Grindea o deslízate por la baranda para pillarte la primera letra.

LETRA K

En el patio elevado al pie de la pendiente, toma la K de la quarterpipe que hay en la sección elevada del centro.

LETRA A

Grindea por la larga barandilla que baja desde el patio elevado al campo de recreo principal.

LETRA T

La T se halla tras subir por la larga pared de la quarterpipe que hay en la pared del fondo del campo de recreo.

LETRA E

En la pared que hay junto a la baranda donde se pasa lista (Roll Call), sube por la quarterpipe que verás a mano izquierda contra la pared y agénciate la última letra.

5. WALLRIDE CINCO CAMPANAS

Recompensa 500 $

CAMPANA 1

La primera campana está en la pared de la derecha según empiezas. Sube por la pequeña rampa con caja y sube por encima de dicha campana.

CAMPANA 2

Baja al patio y pasa por las áreas exteriores. Hay una campana en el lado de la derecha (con relación a las escaleras largas).

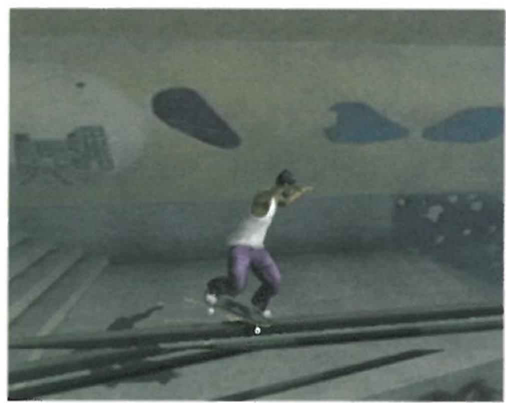
CAMPANA 3

Justo junto a la primera baranda de pasar lista, pasa con un ollie a la sección elevada de detrás, haz un wallride por encima de la papelera y dale a la campana.

CAMPANA 4

Está en la pared del fondo, junto a la larga pendiente azul del campo de recreo (donde recogiste la T).











CAMPANA 5

Ve más allá de la cuesta azul del campo de recreo y de las escaleras donde te hiciste con la A, y sube por encima de la campana del lado izquierdo.

6. RECOGE CINCO PASES

Recompensa 400 $

PASE 1

Al empezar, baja por la pendiente de delante (lleva al campo de recreo). Píllalo en el descenso.

PASE 2

Cuando bajes al campo de recreo, hazte con el pase, que está justo pasados los bancos de picnic.

PASE 3

En el lado izquierdo, apenas más allá de los bancos, hay una puerta con barandas que llevan hacia él. Recoge el pase junto a la puerta.

PASE 4

Hay un pase en un tiesto largo, cerca de donde conseguiste la letra T.

PASE 5

El último pase se halla en la quarterpipe que hay a la derecha de la rampa donde antes te hiciste con la letra E.

7. HAZ UN KICKFLIP EN EL GAP DEL TEJADO DE LA ESCUELA

Recompensa 400 $

En la misma área del campo de recreo en el que hallaste la letra A y el último pase, lánzate por la rampa a uno de los tejados de los barracones bajos. Una vez aquí, pulsa Izquierda + X para superar con un kickflip el gap situado entre los dos barracones.

8. GRINDEA TRES BARANDAS ROLL CALL

Recompensa 500 $

BARANDA 1

La primera baranda se encuentra al fondo del área del campo de recreo. Encamínate a las dos quarterpipes que hay ante la pared de la izquierda, tírate desde la pequeña rampa y a continuación baja grindeando ágilmente por el pasamanos.

BARANDA 2

La segunda barandilla es la larga que baja por la escalera de caracol que tienes justo delante al empezar. Grindea a lo largo de toda ella para conseguir el bonus.

BARANDA 3

En el tramo de escaleras que va desde el fondo del patio al campo de recreo. Grindea por toda la barra para hacerte con la bonificación.

9. ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Recompensa 500 $

En el patio, cobra algo de velocidad en la quarterpipe de la sección elevada central y dirígete al otro extremo de la plataforma. Apunta a los patinazos y salta desde la maceta al tejado alto. El vídeo está en el aire, entre los dos tejados.

10. 100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

Hay en la escuela un total de 570 dólares por

STEVE CABALLERO

Estilo de patinaje	Equilibrado
Posición de pies	De morro
ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	6
Ollie	6
Velocidad	7
Giro	4
Aterrizaje	3
Cambio	6
Equilibrio en barandas	7
Equilibrio en rebordes	6
Manuales	5
PIRUETAS ESPECIALES	
Hang Ten	Derecha, Arriba, Y
Triple Kickflip	Arriba, Izquierda, X
Frontside 540	Derecha, Izquierda, B





afanar. Algunos de los billetes son un poco complicados de alcanzar. Prueba a mirar en los tejados y toldos, encima de las rampas y cerca de los lavabos.

ÁREAS SECRETAS

Sólo hay un área secreta en la Escuela. Baja al patio y ve a la sección elevada de en medio. Ahora sube y haz una pirueta en la quarterpipe de un extremo (donde conseguiste la T). Hazlo para ganar velocidad y dirígete al otro extremo de la pista. Alinéate con las marcas de patinazos, baja por la rampa pequeña y tírate desde la maceta para llegar al tejado de encima. Salta el hueco del tejado para entrar en la nueva zona, repleta de barandas, escalones y rampas, incluida una que te exigirá saltar por encima de una pared.

COMPETICIÓN 1, FRANCIA

NIVEL 3 MARSEILLE

CONSEGUIR LAS DOS MEJORES RONDAS DEL TORNEO

Tienes tres intentos para obtener el máximo de puntos posible. Recuerda, en esta competición te enfrentas a los mejores y no puedes permitirte pifias. No repitas la misma pirueta una y otra vez o tu puntuación caerá en picado. Aparte, los jueces te deducirán puntos por los errores (acabar hecho una piltrafa en el suelo, básicamente), así que procura concluir tantas acrobacias como puedas. Debes acabar al menos en tercera posición para avanzar al siguiente nivel.

100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

Para completar el nivel al 100%, hay que recoger todo el dinero disponible. No tiene por qué ser durante cualquiera de tus tres intentos, así que tal vez te interese hacer algunas rondas de práctica





para buscar la pasta y aprenderte el terreno. Hay un total de 500 $ tirados o colgados por ahí. Gran parte de estos cuartos está desperdigada en el área secreta, y también hay unos cuantos en el aparcamiento principal.

ÁREAS SECRETAS

Hay un área secreta en el nivel. A un lado del parking hay una pequeña sección de hierba con una sola farola entre los árboles. Hay una pequeña plancha de madera apoyada contra la farola: salta sobre la plancha para que la farola caiga y rompa la valla. Esto posibilita el acceso a una cueva: sólo tienes que tirarte por el agujero para entrar en el área secreta.

NEW YORK CITY

NIVEL 4 NEW YORK CITY

1. HIGH SCORE – 20.000

Recompensa 750 $

2. PRO SCORE – 50.000

Recompensa 1.000 $

3. SICK SCORE – 150.000

Recompensa 1.250 $

4. COLECCIONA 'S-K-A-T-E'

Recompensa 800 $

LETRA S

Al empezar, grindea por la pared de ladrillos de tu izquierda y la verás al final, justo antes de que comience el siguiente muro.

LETRA K

Entra en el parque, a la izquierda de la salida, y vete a la derecha. Justo pasada la fuente hay una rampa vertical de ladrillos. Píllate la K, allí en lo alto.

LETRA A

Ve a la fuente del parque y tírate desde el pequeño bordillo que lo rodea. Échale el lazo a la A en el aire.

LETRA T

La T se encuentra al otro lado del parque. Grindea a lo largo de la baranda exterior y hazte con la letra que hay allí. Está situada justo junto a los bancos del parque.

KAREEM CAMPBELL

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	3
Ollie	7
Velocidad	6
Giro	9
Aterrizaje	5
Cambio	6
Equilibrio en barandas	7
Equilibrio en rebordes	3
Manuales	6
PIRUETAS ESPECIALES	
Nosegrind To Pivot	Abajo, Arriba, Y
Ghetto Bird	Abajo, Arriba, X
Casper	Izquierda, Abajo, B





LETRA E
Tras conseguir la T, sigue adelante y sube por la pequeña rampa de hormigón que hay ante el edificio de la izquierda. La E cuelga ahí encima.

5. HAZ UN OLLIE EN TRES BOCAS DE INCENDIOS

Recompensa 700 $

BOCA DE INCENDIOS 1
La primera boca de incendios está a la derecha del principio. Dirígete a las señales de carretera cerrada (Road Closed) y haz un ollie sobre la boca que hay justo a la izquierda.

BOCA DE INCENDIOS 2
Al otro lado del nivel hay más señales de carretera cortada. Vete hacia ellas, gira enseguida a la derecha y haz un ollie en la boca de incendios de la acera.

BOCA DE INCENDIOS 3
La última boca se halla en la acera que recorre la calle larga.

6. RECOGE CINCO FICHAS DEL METRO

Recompensa 800 $

FICHA 1
Agarra la ficha mientras ejecutas un ollie desde la gran roca, enfrente de donde conseguiste la letra E.

FICHA 2
Grindea o deslízate por la baranda izquierda del puente, a la derecha de la fuente.

FICHA 3
Tras embolsarte la segunda ficha en el puente, vete a la calle de enfrente y grindea por las barandas de la izquierda.

FICHA 4
Justo tras recoger la tercera ficha, cobra una buena altura desde la rampa del otro lado de la calle.

FICHA 5
En cuanto hagas tuya la cuarta ficha, lánzate desde la rampa que tienes justo delante de ti. La última ficha cuelga en el aire exactamente por encima de la hierba.



7. HAZ UN 50-50 EN LA ENCULTURA DE JOEY

Recompensa 900 $



GRINDS, SLIDES Y MANUALES

Estas tres maniobras pueden añadir a tu combo ese pequeño extra que incrementa los puntos de forma bestial, si es que te posas como es debido. Los grinds pueden asimismo aumentar tu velocidad, sobre todo si incorporas una voltereta y/o una pendiente cuesta abajo. Recuerda que mientras efectúas un tobogán, un grind o un manual debes mantener el equilibrio de tu patinador. A la hora de grindear o hacer un tobogán, deberás pulsar izquierda o derecha para mantenerte erguido. En los manuales, tienes que pulsar arriba o abajo para seguir en equilibrio. Cuanto más altas sean las estadísticas de tu skater en manuales y equilibrio en barandas, menos deberás preocuparte de estabilizarte.

GRINDS

50-50: Pulsa Y cuando estés paralelo al objeto en el que quieres grindear.
NOSEGRIND: Pulsa Arriba + Y.
5-0: Pulsa Abajo + Y.
SMITH/FEEBLE: Según la forma como te acerques a la baranda, pulsa Abajo-Izquierda + Y o Abajo-Derecha + Y.
CROOKED/OVERCROOKED: Según cómo te acerques, pulsa Arriba-Izquierda + Y o Arriba-Derecha + Y.

SLIDES

BOARDSLIDE/LIPSLIDE: Gira la tabla para que esté de cara a la baranda en un ángulo correcto y pulsa Y.
NOSESLIDE/TAILSLIDE: Según la dirección por la que te acerques, pulsa Izquierda + Y o Derecha + Y.
BLUNTSLIDE: Pulsa Abajo, Abajo + Y.
NOSEBLUNTSLIDE: Pulsa Arriba, Arriba + Y.

MANUALES

Los manuales se pueden usar para extender cualquier combo de trucos a fin de añadir puntos extra. Sólo has de realizar una pirueta sobre una superficie plana y, antes de tocar suelo, pulsar...
MANUAL: Arriba, Abajo.
NOSE MANUAL: Abajo, Arriba.
Mantén entonces el equilibrio con Arriba o Abajo y efectúa una acrobacia al final.





RUNE GLIFBERG

Estilo de patinaje	Vertical
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	8
Ollie	6
Velocidad	7
Giro	6
Aterrizaje	4
Cambio	5
Equilibrio en barandas	5
Equilibrio en rebordes	7
Manuales	4
PIRUETAS ESPECIALES	
One Foot Bluntslide	Izquierda, Arriba, Y
Kickflip 1 Foot Tail	Izquierda, Abajo, X
Christ Air	Izquierda, Derecha, B





Debes acercarte desde lo más alto para hacerlo como es debido. En el centro del nivel hay una escultura de metal de forma extraña: se encuentra en el área comercial de la sección más baja del nivel. Para bajar grindeando por ese armatoste de metal, sube por las rampas que hay a cada lado y hacia la calle. Gírate al llegar arriba del todo y apunta en dirección a la escultura. Ahora salte del borde de la pared empleando un ollie y pulsa Y para ejecutar un grindeado 50-50.

8. GRINDEA POR LOS RAÍLES DEL METRO

Recompensa 1.100 $

Tal como empiezas, vete directo hasta pasar las dos rampas pequeñas colocadas frente a frente. Ve un poco más allá y date la vuelta. A la izquierda deberías ver unas escaleras mecánicas que van hacia arriba. Súbelas y ve haciendo ollies por las vías en dirección a la plataforma de hormigón del otro lado. Ahora gírate y grindea por cualquiera de las vías hasta hacerte con el bonus por transferencia. Necesitarás una buena pizca de velocidad y un muy buen equilibrio para llegar hasta el final. Ojo con los trenes, por cierto.

9. ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Recompensa 1.200 $

Entra en el área secreta al final de la calle y sube por la rampa curva de la izquierda. Toma algo de velocidad y mantente en el lado derecho. A la derecha hay dos barandas: grindea por la de la izquierda y, cuando veas la barra del fondo a la izquierda (con un billete de 50 pavos), salta a por ella y pásala grindeando. La cinta se halla al final de esta baranda.

10. 100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

Hay nada menos que 1.000 dolares en billetes sueltos esparcidos por el nivel. Hazte con todos, cual Pokémons en 2D. Hay algunos en las barandas del metro, algunos en el área secreta y otros en rampas y barandas muy elevadas. Sólo tras cumplir todos los objetivos y echarle la zarpa a toda la calderilla extraviada, conseguirás la pasta extra de bonificación.

ÁREAS SECRETAS

Sólo hay un área secreta en el nivel de Nueva York. Ve recto desde el principio hasta llegar a una pared baja de cara a ti en el final mismo de esa calle. El objetivo es subir por esa pared (hacer un wallride, vaya) y grindear por la parte superior, a fin de poder entrar en el área secreta de detrás. La forma más fácil de llegar a dicha área, por cierto, es pasando por las vías del metro. Ahora puedes dejarte caer a la zona si recorres en toda su extensión las barandas que se hallan muy por encima de la calle.

ERIC KOSTON

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	De morro
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	4
Ollie	8
Velocidad	6
Giro	5
Aterrizaje	5
Cambio	8
Equilibrio en barandas	8
Equilibrio en rebordes	4
Manuales	7
PIRUETAS ESPECIALES	
The Fandangle	Derecha, Abajo, Y
Indy Frontflip	Abajo, Arriba, B
Pizza Guy	Abajo, Izquierda, B

CALIFORNIA

NIVEL 5 THE GRAFFITI PITS

1. HIGH SCORE – 40.000

Recompensa 1.500 $

2. PRO SCORE – 100.000

Recompensa 1.750 $

3. SICK SCORE – 200.000

Recompensa 2.000 $

4. COLECCIONA 'S-K-A-T-E'

Recompensa 1.250 $

LETRA S

Desde la salida, ve a la derecha y grindea por la valla de la izquierda. Al final, haz un ollie hacia el tejado y píllate la S.

LETRA K

Gira a la izquierda cuando consigas la S y ve siguiendo el tejado. La K pende en el gap de entre los edificios.





SÚBETE POR LAS PAREDES

Los wallrides son una práctica pirueta con la que conseguir puntos y fardar mucho. Además deberás aprender a ejecutarlos para el nivel School 2. Mientras lleves bastante velocidad, podrás llegar a áreas de otro modo inalcanzables a base de trepar por la pared y grindear por el borde de balcones, etc. Para encaramarte a los muros, patina cerca de la pared (pero no demasiado en paralelo) y pulsa Y.



LETRA A

Llégate a la quarterpipe que hay ante el área lateral donde se halla el segundo mendigo, y pulsa Arriba para dirigirte al tejado. Toma la A junto a las claraboyas.

LETRA T

Desde el mismo tejado de la A, gira a la izquierda y propúlsate (mediante la útil rampa) al siguiente tejado, saltando desde la rampa del respiradero para conseguir la letra.

LETRA E

Desde el tejado más alto (el de la T), tírate al de detrás: tiene una barandilla triangular, o sea que lo reconocerás sin problemas. Ahora sube bien alto saltando desde los lados de la quarterpipe pequeña y agénciate la última letra.

5. HAZ UN OLLIE CINCO VECES SOBRE EL VAGABUNDO MÁGICO (MAGIC BUM)

Recompensa 1.500 $

VAGABUNDO 1

Así que empieces, vete recto, escaleras abajo, y cruzando el área principal. Justo delante habrá una pequeña área apartada (con montones de pintadas en las paredes). Aquí, pasa con un ollie por encima del pordiosero dormido y sal de vuelta al área principal.

VAGABUNDO 2

Ahora sigue la pared de la derecha, pasa ante la quarterpipe y tuerce a la derecha en la pared del final. Baja grindeando por la barandilla para llevarte 100 dólares rápidos y haz un ollie sobre el mendigo que se apoya en la pared. Ahora salta a la trampa de arena para volver al principio.

VAGABUNDO 3

A continuación sigue la acera junto a la valla que tienes delante, y que se extiende hacia la derecha. El tercer vagabundo estará por el camino.

VAGABUNDO 4

Ahora tira de inmediato a la izquierda, bordeando







BUCKY LASEK

Estilo de patinaje	Vertical
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	8
Ollie	4
Velocidad	7
Giro	8
Aterrizaje	4
Cambio	6
Equilibrio en barandas	4
Equilibrio en rebordes	8
Manuales	3
PIRUETAS ESPECIALES	
The Big Hitter	Izquierda, Abajo, Y
One Foot Japan	Arriba, Derecha, B
Fingerflip Airwalk	Izquierda, Derecha, B







el edificio, y de nuevo a la izquierda, hacia el área de las banderas. Hazle un ollie al golfo que está allí sobándola.

VAGABUNDO 5

Ahora vuelve a la posición inicial y practica un ollie por encima del último mendigo. Éste duerme justo detrás de la salida, apoyado tranquilamente en la alambrada.

6. RECOGE CINCO AEROSOLES

Recompensa 1.250 $

BOTE 1

El primer bote de aerosol está en los bancos que hay tras la valla frente a la que estás al empezar.

BOTE 2

Justo a la derecha desde la salida, hay una quarterpipe ante la pared del fondo. Ve a por el espray que cuelga ahí encima.

BOTE 3

Tira a la izquierda desde la salida y baja las escaleras. Toma el aerosol que se ve encima de la rampa que tienes delante.

BOTE 4

Vete a la derecha desde la salida, gira a la izquierda cerca de la posición del cuarto mendigo y deberías ver el bote suspendido bien alto entre las dos rampas de delante. Sólo has de transferirte de rampa en rampa para añadirlo a tu colección.

BOTE 5

Baja las escaleras hacia donde le hiciste un ollie al segundo vagabundo, y llega bien alto lanzándote por la quarterpipe de allí. Si subes lo bastante, el bote será tuyo.

7. HAZ UN TAILSLIDE POR EL SALIENTE DE VENICE

Recompensa 1.000 $

Cruza el área principal de mesas hacia la quarterpipe que hay ante el área donde hiciste un ollie sobre el segundo pordiosero. Ahora tírate por encima de esta rampa (pulsa A) y efectúa un tobogán de cola (Tailslide) por el saliente que desciende por el lado izquierdo de los escalones (mirando hacia abajo). Para realizar el Tailslide, pulsa Derecha + Y.

8. TRANSFIÉRETE CUATRO VECES

Recompensa 1.500 $

TRANSFERENCIA 1

Vete al área apartada donde estaba el primer mendigo y pasa por las dos quarterpipes para ganar velocidad. Ahora transfiérete desde la rampa más cercana al mendigo a la rampa del otro lado del camino (lejos del harapiento durmiente).

TRANSFERENCIA 2

Dirígete a la derecha al salir, y luego a la izquierda, más allá de donde se hallaba el cuarto pordiosero, y vete patinando hasta el otro extremo. Toma algo de velocidad en la gran quarterpipe de la izquierda y sube de inmediato por la rampa que tiene delante. Brinca a la derecha para transferirte a la rampa del otro lado del tejado.

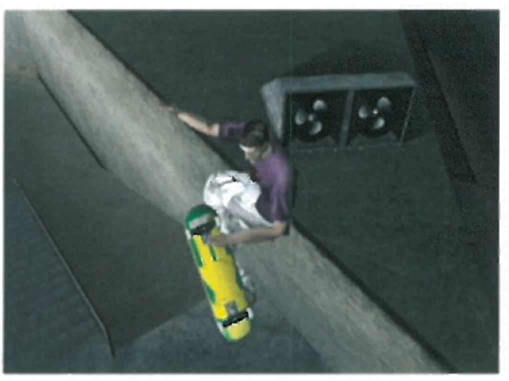
TRANSFERENCIA 3

Vete a la derecha desde el principio de la pista y



RODNEY MULLEN

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	3
Tiempo en suspensión	3
Ollie	7
Velocidad	6
Giro	9
Aterrizaje	3
Cambio	9
Equilibrio en barandas	8
Equilibrio en rebordes	3
Manuales	9
PIRUETAS ESPECIALES	
Hellflip Darkslide	Derecha, Izquierda, Y
Nollieflip Underflip	Abajo, Izquierda, X
Casper To 369 Flip	Abajo, Derecha, B









desciende al final del área. Hay tres rampas seguidas a lo largo de la pared: dos rampas grandes y una esmirriada quarterpipe en medio. Ahora transfiérete desde una de las quarterpipes grandes, pasando sobre la escuchimizada, y pósate en al rampa del otro lado: para hacer esto vas a necesitar mucha velocidad.

TRANSFERENCIA 4

Dirígete a la repisa de Venice, donde está el segundo pordiosero, y sube la rampa en dirección al área secreta. Ahora transfiérete desde la quarterpipe de la derecha, pasando por encima de la pared para llegar a la rampa del otro lado.

9. ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Recompensa 1.250 $

Puedes ver la cinta flotando en el aire por encima del área principal de mesas. Vete hasta la larga quarterpipe que hay cerca de donde se halla el segundo mendigo y pasa al tejado (pulsa A). Una vez allí, ve a la derecha y luego gírate para tomar carrerilla. Ahora lánzate desde la rampa del respiradero del otro lado para caer sobre el tejado más alto. Usa la quarterpipe donde estaba la T para ganar velocidad y arrójate desde la pequeña rampa más cercana a la cinta. Si consigues suficiente velocidad y altura, te harás con ella.

10. 100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

En este nivel hay dinero a carretadas. Parte de la calderilla está en las barandas exteriores, y hay incluso billetes de 250 $: éstos se hallan sobre las estatuas, rampas y postes. Hay un total de 1.400 dólares en suelto, así que busca bien. Una vez recogido todo el dinero y cumplidos todos los objetivos, recibirás más efectivo y completarás el nivel al 100%.

ÁREAS SECRETAS

Hay una pequeña área secreta detrás del tejado bajo de la E. Para llegar a ella, baja al área apartada que albergaba al segundo mendigo y lánzate por encima de la quarterpipe. Tiene unas cuantas rampas, escalones y pasamanos de hormigón para pasar un rato bastante divertido. Al loro con las trampas de arena, ya que reaparecerás en la salida.

COMPETICIÓN 2, CALIFORNIA

NIVEL 6 SKATESTREET

CONSEGUIR LAS DOS MEJORES RONDAS DEL TORNEO

Ésta es la siguiente competición entre los mejores, y de nuevo cuentas con tres intentos para alzarte con el máximo de puntos. Recuerda, te enfrentas a la flor y nata de los skaters, así que busca la mayor puntuación e intenta nuevas



CHAD MUSKA

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	4
Ollie	9
Velocidad	7
Giro	5
Aterrizaje	8
Cambio	6
Equilibrio en barandas	9
Equilibrio en rebordes	4
Manuales	3
PIRUETAS ESPECIALES	
Hurricane	Abajo, Derecha, Y
Mute Backflip	Arriba, Abajo, B
Muska Nose Man	Derecha, Arriba, B







piruetas. Ve variando las acrobacias y gustarás a los jueces. Éstos también te quitan puntos por bajarte de la tabla, o sea que procura concluir tantas acrobacias como puedas si quieres triunfar. Debes quedar al menos en tercer lugar para avanzar al siguiente nivel.

100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

Para completar el nivel al 100% tienes que recoger todo el dinero disponible, sin que sea por fuerza durante los tres intentos. Hay una suma de 1.000 $ tirados o colgados por ahí, lo cual hace un global (siempre que ganes, claro) de 20.000 machacantes. Mucha de la calderilla suelta está esparcida por el escenario, por encima de las rampas. Puede que para parte de ella debas tirarte de cabeza, pero puedes reiniciar la competición una vez recogido todo el parné, ¿no?

ÁREAS SECRETAS

ÁREA 1

Ve recto desde el principio y grindea por la parte superior de la rampa 'Big Wave'. Se trata de la gran quarterpipe vertical con una sección de albardilla curva en medio. Grindea por la parte de arriba de la rampa hacia la izquierda y, al final de la albardilla, pasa con un ollie a la baranda que se extiende encima del área de la izquierda. Con ello abrirás un área secreta entre las dos rampas del final, llena de cajas y barandas.

ÁREA 2

Tira a la izquierda desde la salida y deberías ver una baranda curva que conecta los dos lados de una halfpipe. Grindea a lo largo de esta barra para poder abrir el área secreta de la derecha. Ve más allá de la 'Big Wave' y habrá una nueva área accesible con mogollón de rampas e incluso una camioneta que no sabemos exactamente porque está aparcada ahí.

ANDREW REYNOLDS

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	3
Ollie	9
Velocidad	5
Giro	6
Aterrizaje	8
Cambio	6
Equilibrio en barandas	9
Equilibrio en rebordes	5
Manuales	4
PIRUETAS ESPECIALES	
Nosegrab Tailslide	Arriba, Abajo, Y
Triple Heelflip	Arriba, Derecha, X
Hardflip Late Flip	Arriba, Abajo, X

PHILADELPHIA

NIVEL 7 PHILLYSIDE

1. HIGH SCORE – 50.000

Recompensa 2.500 $

2. PRO SCORE – 125.000

Recompensa 3.000 $

NOLLIES, CAMBIOS Y FAKIES

NOLLIES

En esencia son ollies, pero ejecutados desde el morro del monopatín. Realizar acrobacias de alta puntuación desde la parte frontal, en vez de desde la posición estándar del ollie, puede multiplicar tus puntos a lo bestia. Para ponerte en la posición del nollie, debes estar patinando hacia delante (sin fakies ni cambio), y pulsar entonces el Gatillo Izquierdo para pasar la posición de los pies del skater a la parte frontal. Ahora efectúa una pirueta y mira los impresionantes resultados.

CAMBIOS

El cambio (o switching) va genial para añadir puntos extra a una acrobacia. El cambio consiste básicamente en girar la posición de los pies desde una postura normal a una con el morro por delante (o goofy-footed). Esto permite que las piruetas se lleven a cabo desde una posición distinta, lo cual hace que sean más difíciles y reporten mayor puntuación. Para cambiar, sólo has de pulsar el Gatillo Derecho mientras patinas.

FAKIES

Para los que no lo sepan, fakie es el término empleado en skateboarding para ir hacia atrás. Los trucos efectuados en la posición de fakie son muchísimo más difíciles (en la vida real, claro) y disparan tu puntuación. Para ir como los cangrejos, debes estar en posición de cambio (observa el logo amarillo "switch" en la parte superior de la pantalla) y pulsa entonces el Gatillo Izquierdo para modificar la posición de los pies.











3. SICK SCORE – 250.000

Recompensa 4.000 $

4: COLECCIONA 'S-K-A-T-E'

Recompensa 2.000 $

LETRA S

Vete a la derecha de la salida y pasa por el saliente más extenso a la derecha de la fuente. Grindea por la pared baja de la izquierda y sal del extremo con un ollie para conseguir la S.

LETRA K

La K está en un toldo cerca de la tercera campana. Gana velocidad y grindea/deslízate por el toldo para hacerte con la letra.

LETRA A

Desde la salida, dirígete hacia la fuente del lado izquierdo. Ante ti habrá una sección de hierba elevada. Allí verás la A justo delante.

LETRA T

La T pende justo ante la pasarela por la que subes para poder acceder el parque de patinaje. Está a la izquierda del nivel. Toma algo de velocidad en la quarterpipe de enfrente de la rampa de la fuente y gira a la derecha. Sube la pasarela y salta las diferentes barandillas.

LETRA E

La E se halla en el aire, a la derecha de la cuarta campana. Rueda por la acera y pasa con un ollie a la última parte de hierba. Ya allí, sal con otro ollie a la carretera a por la última letra.

5. DRENA LA FUENTE

Recompensa 2.500 $

Esto sí es complicado. Al empezar no tendrás suficiente velocidad para realizar ese salto, así que haz un grind con Kickflip o Heelflip en la baranda de la derecha, y luego vuelve a grindear enseguida: asegúrate de que todos los grinds vienen precedidos de una acrobacia de voltereta, como un Kickflip. Una vez que salgas de la barra, deberías tener bastante impulso como para salvar el gap. Lánzate por encima de las rampas verdes (el gap más evidente del mundo), donde estaba la primera campana. Luego baja grindeando de inmediato por el pasamanos, desciende por los escalones y (usando un Boneless: Arriba, Arriba + A) arrójate desde la pequeña maceta de debajo del todo. Con suerte pasarás por encima de las barandillas y caerás sobre el balcón de encima. Una vez aquí, dale a la válvula.

6. RECOGE CINCO CAMPANAS

Recompensa 2.000 $

CAMPANA 1

Vete directo a la derecha desde el principio y usa la rampa de lanzamiento verde para hacerte con la primera campana.

CAMPANA 2

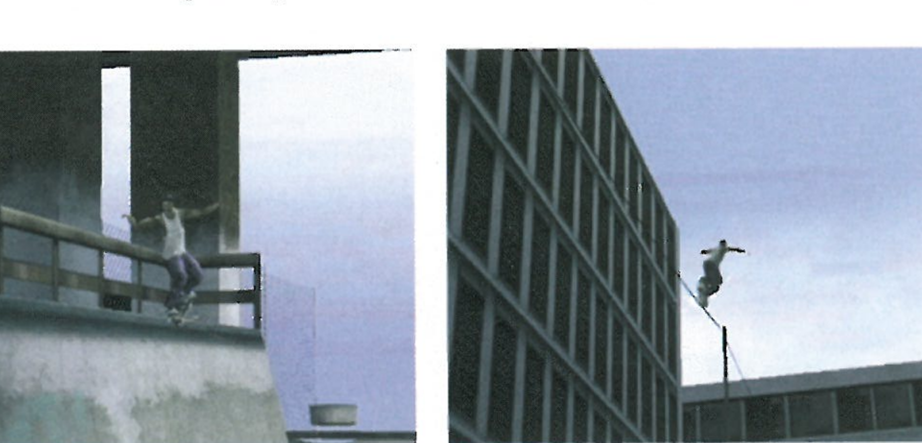
Tras conseguir la primera campana, baja por los grandes y anchos escalones y tira a la izquierda. La campana cuelga ante la pared blanca, pero si te marcas un ollie será tuya.

CAMPANA 3

Hay una campana colgada cerca del toldo donde

GEOFF ROWLEY

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	3
Ollie	7
Velocidad	5
Giro	6
Aterrizaje	6
Cambio	5
Equilibrio en barandas	9
Equilibrio en rebordes	8
Manuales	4
PIRUETAS ESPECIALES	
Rowley Darkslide	Izquierda, Derecha, Y
Double Hardflip	Derecha, Abajo, X
Half Flip Casper	Derecha, Izquierda, X









está la K. Usa uno de los baches para alcanzarla.

CAMPANA 4

Tira un poco a la izquierda en la salida y lánzate por encima de la estructura de la rampa. Sigue avanzando por la acera y deslízate en plan tobogán/grindea por la pared de la izquierda para conseguir la campana de la pared.

CAMPANA 5

Está a la derecha de la cuarta campana. Pasa sobre la rampa como hiciste para esta penúltima campana, pero llega con un ollie a la sección de hierba elevada a la derecha de la acera. La campana se halla al final del lado de la derecha.

7. HAZ UN BLUNTSLIDE EN EL TOLDO

Recompensa 2.000 $

El toldo en cuestión es el gran dosel azul al fondo del nivel; el de la letra K. Consigue toda la velocidad que puedas y dirígete a la pequeña rampa con bache que usaste para hacerte con la K y la tercera campana. Cuando llegues al toldo, suponiendo que lleves la velocidad suficiente, pulsa Abajo, Abajo + Y para hacer un Bluntslide.

8. HAZ UN LIPTRICK EN CUATRO REBORDES DEL SKATEPARK

Recompensa 2.500 $

Una vez abierto el skatepark (ver áreas secretas), entra en él y haz un Liptrick en la hondonada o bowl más cercana a la calle. Prueba cualquier dirección y Y para hacer una de tales acrobacias en la parte superior. Pero recuerda, debes acercarte a la hondonada/rampa muy recto, o de lo contrario grindearás. Luego haz un Liptrick en la hondonada del otro lado, la de los 250 $ encima, y después en la halfpipe de detrás.

9. ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Recompensa 2.000 $

La cinta secreta se halla en una línea larguísima que cruza todo el nivel de izquierda a derecha. No puedes bajar por ella y dejar que la gravedad se ocupe de todo; ¡ah, no! En vez de eso necesitarás un gran aumento de velocidad. El tiesto de delante de la línea, que está muy cerca de la cuarta campana y llega hasta el balcón de la válvula, se puede usar para conseguir algo de velocidad. Grindea por él y, estando en la línea, sigue con ollies o heelflips, grindeando para conservar el impulso cuesta arriba.

10. 100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

Aquí puedes embolsarte la friolera de 2.000 dólares en billetes sueltos. Hay montones en la línea por la que has de pasar para conseguir la cinta. Recoge toda la pasta del parque de patinaje y del interior y contorno del recinto principal. Una vez reunida toda la guita y cumplidos todos los objetivos, obtendrás 500 dólares y la satisfacción de haber acabado el nivel.

ELISSA STEAMER

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	5
Ollie	6
Velocidad	6
Giro	6
Aterrizaje	5
Cambio	6
Equilibrio en barandas	7
Equilibrio en rebordes	6
Manuales	6
PIRUETAS ESPECIALES	
Madonna Tailslide	Arriba, Izquierda, Y
Hospital Flip	Izquierda, Derecha, X
Indy Backflip	Arriba, Abajo, B

ÁREAS SECRETAS

En realidad hay dos áreas secretas como tales, pero la segunda es pequeña y sin extras. Para desbloquear el skatepark ubicado junto al lado izquierdo del nivel (en relación a la posición inicial), deberás acumular algo de velocidad. En el lado opuesto del inicio del nivel, dirígete a la izquierda y sube grindeando por los barandillas del balcón y al cable telefónico que está ahí unido. Necesitas grindear por este cable hasta que se parta, haciendo que los postes destrocen al caer las vallas que hay cerca de la carretera. Entra por los gaps en el parque de patinaje.

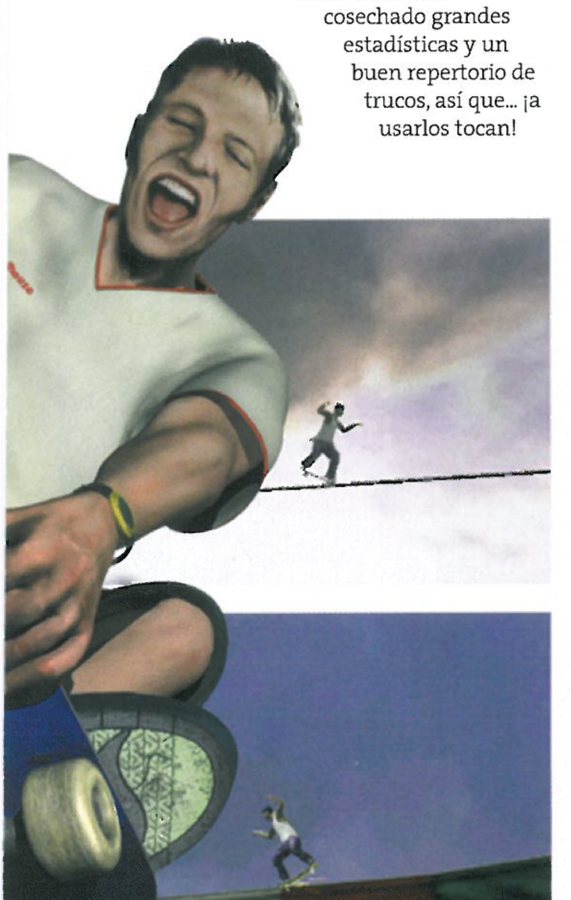


COMPETICIÓN 3, MÉXICO

NIVEL 8 THE BULLRING

CONSEGUIR LAS DOS MEJORES RONDAS DEL TORNEO

Se acabó. La madre de todas las competiciones. Ésta es la ronda final y hay mucho en juego: 65.000 $ para ser exactos. Sólo tienes que ganar. O sea, nada del otro mundo, ¿no?
¡Pues sí! Una vez más, tus rivales son profesionales, como tú, y de lo más avasallador. El margen de puntos es mucho más ajustado, y los jueces son mucho más estrictos en lo que respecta a las calificaciones. Dado que has llegado hasta aquí, debes de haber cosechado grandes estadísticas y un buen repertorio de trucos, así que... ¡a usarlos tocan!

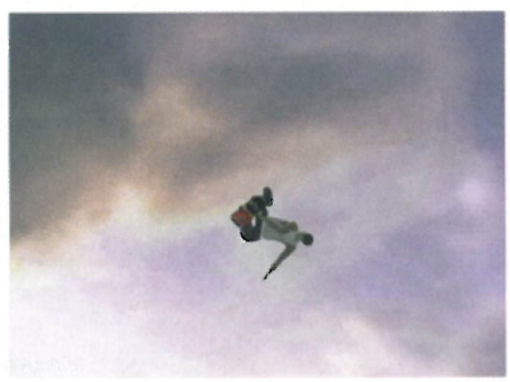


100% TAREAS Y DINERO

Recompensa 500 $

Para completar el nivel al 100%, debes recoger todo el dinero disponible durante tus tres intentos (o fuera de ellos). Puede ser buena idea practicar unas cuantas veces. Esto te permitirá familiarizarte con el terreno y aprenderte dónde están la totalidad de rampas, barandas, baches y hondonadas. Además así podrás ir a por la pasta que está diseminada por ahí sin tener que preocuparte de ganar la competición.
Hay un total de 2.500 dólares tirados (o colgados) por ahí en papel y moneda, sólo para ti. Fíjate en la baranda que recorre la parte superior de todo el escenario. También hay mucho dinerito fresco en las rampas. Una vez observados éste y los demás requisitos, puedes acomodarte en tu mejor sofá, relajarte y volver a jugar desde el principio de Tony Hawk's Pro Skater 2.
Además conseguirás tener acceso a uno de los muchos secretos de este título, en función de cuántas veces hayas completado ya este espléndido juego.





JAMIE THOMAS

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	4
Ollie	8
Velocidad	7
Giro	5
Aterrizaje	9
Cambio	5
Equilibrio en barandas	8
Equilibrio en rebordes	5
Manuales	4
PIRUETAS ESPECIALES	
Beni F-Flip Crooks	Abajo, Arriba, Y
Laser Flip	Abajo, Derecha, X
One Foot Nose Man	Izquierda, Arriba, B

Trucos a tutiplén

Shenmue

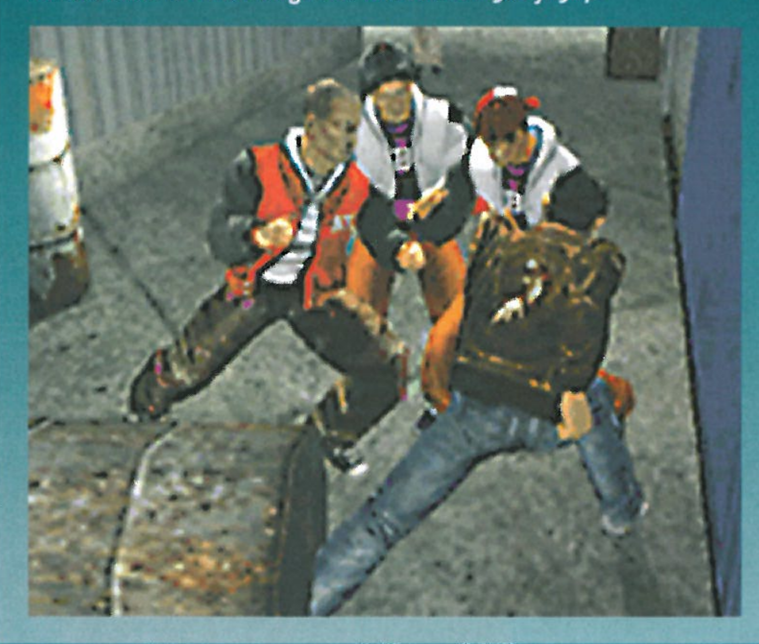
El mejor juego de la historia... no es que tenga los mejores trucos de la idem. Pero si que hemos descubierto un para de curiosidades que seguro que te interesan.

70 Person Battle

Completa el juego y guarda la partida para desbloquear este modo de juego que aparecerá en la pantalla Options. El disco 3 debe estar en la consola para poder jugarlo.

Magic Weather

Completa el juego y guarda la partida para desbloquear esta característica que aparecerá en el submenú Settings del menú Options. Gracias a ella podrás jugar con unas condiciones atmosféricas basadas en los datos reales del observatorio meteorológico de Yokosuka en 1986 y 1987.



Phantasy Star Online

Como ocurría en Dead or Alive 2, Phantasy Star Online guarda algunas imágenes en la manga. Sólo tienes que introducir el GD-Rom en el PC para encontrarlas en la carpeta Extras.





Sega Extreme Sports

Aunque los extremos no son buenos este juego es una excepción y por eso te ofrecemos el siguiente truquillo.

Himalaya Narrow Canyon

Selecciona el circuito Himalaya Easy. Entra en el túnel Skeleton que hay en el tramo ATV de la carrera y gira para seguir el camino de la izquierda. Si recoges el medallón habrás desbloqueado dicha carrera.

ECW Anarchy Rulz

La anarquía se ha adueñado de este juego pero aquí estamos nosotros para poner un poco de orden y ofrecerte estos trucos. Para desbloquear los modos y luchadores de la columna de la izquierda debes conseguir el cinturón del torneo Heavyweight en nivel difícil con su correspondiente pareja de la derecha.

Modo Big feet	"Little" Spike Dudley
Modo Big hands	Super Crazy
Modo Big head	Simon Diamond
Modo Headless	New Jack
Modo Little head	Amish Roadkill
Modo Random head	Nova
Modo Ego	Jerry Lynn
Modo Fat Man	"Big" Sal E. Graziano
Modo Big damage	Opción No blocking activada
Modo Hangman	Kid Kash
Bill Alfonso	Tony Devito
Booger	The Prodigy
Candy Girl	C.W. Anderson
Cyrus The Virus	Rhin.
Doug Gentry	Masato Tanaka
Esophicus	Yoshiro Tajiri
Hella Monster	Jason
Jan E. Regan	Little Guido
Jester	Francine
Jim Molineax	Rhino
Joel Gertner	Mikey Whipwreck
Joey Styles	The Sandman
John Finegan	Angel
Judge Jeff Jones	Jack Victory
Gabe S	Lance Storm
Kid	Steve Corino
Lance Storm	Trainer
Lou E. Dangerously	"Beautiful" Billy Wiles
Mad Goat	Electra
Martian Boy	Tommy Dreamer
Paul Heyman	Dusty Rhodes
Rob Feinstein	Danny Doring
Sally M	Dawn Marie
Shaman	Chris Chetti
The D I	Justin Credible
Valkyrie	Jazz
William F	Balls Mahoney

San Francisco Rush 2049

¿Recuerdas el consejo que te ofrecimos el mes pasado para acceder al menú de trucos? Pues ahí van las secuencias de comandos para activarlos todos. (Nota: Hay que introducirlos rápidamente.)

Menú Vidas
Por si no te acuerdas o no tienes ganas de buscarlo te refrescamos la memoria. Debes iluminar Opciones en el menú principal y mantener presionado L+X+Y y después pulsar R. Accede a dicho menú y cuando quieras activar un truco, sitúate encima iluminándolo y haz lo siguiente.

Circuitos
Mantén presionados A+X, pulsa R, suéltalos, mantén X+Y, pulsa L, suéltalos, pulsa A, A, Y, Y, mantén L+R, pulsa X.

Repuestos
Mantén presionado X, pulsa Y, A, L, R, suéltalo, mantén presionado Y, pulsa A, suéltalo, pulsa X, X.

Resurrección
Pulsa R, R, L, L, A, X, Y.

Auto-abortar
Pulsa A, L, X, R, Y, mantén presionados L+R, pulsa A, X.

Minas coches
Mantén presionados L+R+X, pulsa A, Y, suéltalos, pulsa A, Y.

Modalidad suicida
Mantén presionado Y, pulsa R, L, R, L, suéltalo, mantén presionado X, R, L, R, L.

Coches
Pulsa A, A, Y, Y, L, L, mantén presionado R, pulsa X, suéltalo, mantén presionado L, pulsa A.

Taller pintura
Mantén presionado A, pulsa L, R, L, R, suéltalo, pulsa A, X, X, X.

Super velocidad
Mantén presionados Y+R, pulsa L, suéltalos, mantén presionado A, pulsa X, suéltalo, pulsa A, A, A.

Color niebla
Mantén presionado L, pulsa X, suéltalo, mantén presionado A, pulsa X, suéltalo, mantén presionado Y, pulsa X, suéltalo, mantén presionado R, pulsa X.

Super armas
Mantén presionados L+A, pulsa X, Y, suéltalos, mantén presionado R+A, pulsa X, Y.

Invencible
Mantén presionados L+X, pulsa Y, A, suéltalos, mantén presionado, R, pulsa A, X, Y.

Coche invisible
Mantén presionado L, pulsa X, suéltalo, mantén presionado R, pulsa Y, suéltalo, pulsa A, mantén presionados L+R, pulsa X, suéltalos, pulsa Y, Y, Y.

Pista invisible
Pulsa R, L, Y, X, A, A, X, Y, mantén presionados L+R, pulsa A.

Frenos
Pulsa Y, Y, Y, mantén presionados L+X+A, pulsa R.

Super ruedas
Mantén presionado R, pulsa X, X, X, suéltalo, mantén presionado L, pulsa A, A, Y.

Masa
Mantén presionado A, pulsa X, X, Y, suéltalo, pulsa L, R.

Colisiones coche
Mantén presionados L+R, pulsa X, Y, A, suéltalos, pulsa X, Y, A.

Minas conos
Mantén presionado Y, pulsa R, L, suéltalo, pulsa X, mantén presionado A, pulsa X, suéltalo, pulsa X.

Orientación pista
Mantén presionados L+R, pulsa X, suéltalos, pulsa A, X, Y, mantén presionados L+R, pulsa X.

Demolición
Mantén presionados L+A, pulsa Y, X, suéltalos, mantén presionados R+A, pulsa Y, X.

Desgaste carrocería
Mantén presionado L, pulsa A, A, Y, suéltalo, mantén presionado R, pulsa A, A, Y.

Desgaste ruedas
Pulsa X, Y, A, X, Y, A, mantén presionado R, pulsa A.





Dave Mirra Freestyle BMX

No te canses de *mirrar* como pedalea el amigo Dave con estos trucos.

Slim Jim
En la pantalla de selección de personajes del modo ProQuest pulsa Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Y.

Amish Boy
Completa el juego con los ciclistas Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell, Joey Garcia, Ryan Nyquist y Dave Mirra.

Todas las bicicletas
En la pantalla de selección de bicicletas del modo ProQuest pulsa Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Y.

Todos los estilos
En la pantalla de selección de estilos del modo ProQuest pulsa Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Y.

Todos los niveles
En la pantalla de selección de nivel del modo ProQuest pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Y.

Exorcist
Completa el juego con Troy McMurray para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

First person view
Completa el juego con Mike Laird para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Bike suspensión
Completa el juego con Chad Kagy para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Silly grunts
Completa el juego con Tim Mirra para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Sticky crash
Completa el juego con Kenan Harkin para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Night vision
Completa el juego con Shaun Butler para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Big crashes
Completa el juego con Leigh Ramsdell para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Ghost rider
Completa el juego con Joey García para desbloquear esta opción en la pantalla de trucos.

Secuencia FMV de Dave Mirra
Completa el juego con Dave Mirra.

Secuencia FMV de Ryan Nyquist
Completa el juego con Ryan Nyquist.

Secuencia FMV de un concurso sobre el juego
Completa el juego con Slim Jim.

Secuencia FMV del equipo de desarrollo
Completa el juego con Amish Boy.

Silent Scope

Accede a la pantalla de selección de modalidad para activar estos trucos.

Modo desafío profesional
Presiona un gatillo y pulsa Start 4 veces seguidas.

Modo desafío visión nocturna
Presiona un gatillo y pulsa Start 5 veces seguidas.

Modo desafío visión nocturna profesional
Presiona un gatillo y pulsa Start 6 veces seguidas.

Modo sin cruz en la mirilla
Pulsa Derecha, Derecha, Derecha, X.

Modo rosa
Pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, X, Y.

Modo turbo
Pulsa Abajo, Y, Arriba, X, Y, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, X, Y.

Modo sin mirilla
Pulsa Derecha, Abajo, Derecha, X, Derecha, Abajo, Derecha, X.

Modo oculto
Pulsa Derecha, Abajo, Derecha, X, Arriba, X, X, Y, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, X, Y.

Modo espejo
Pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, X, Abajo, Abajo, Arriba, Y, Arriba, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Abajo, X.

Modo sin señalizar al enemigo
Pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha.

Modo visión nocturna
Pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, X, Y.

Modo vista en primera persona
Pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo.

Modo 100 Challenge
Completa los nueve desafíos que encontrarás en Outdoor Shooting Range para desbloquearlo.

Cambiar vida por tiempo
En el modo Story pausa el juego y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B. Obtendrás 5 segundos extras a cambio de media unidad de vida.

Cambiar tiempo por vida
En el modo Story pausa el juego y pulsa B, A, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Obtendrás media unidad de vida extra a cambio de 5 segundos.

PLANETARIO

CARTAS, LISTA DE JUEGOS Y CONTENIDOS PREVISTOS PARA EL PRÓXIMO MES



Fútbol de mentira

Miguel Fernández (Las Palmas de Gran Canaria)

¡Hola Dreamplanetarios! Tengo la Dreamcast desde hace un tiempo y me parece una de las mejores consolas del mundo incluso superando a la PlayStation 2. Me han decepcionado un poco los juegos de fútbol por eso tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondieran.

Ah, pero ¿hay alguien que piense que la PS2 es mejor que nuestra querida Dreamcast? ¡A la hoguera con ellos!

¿Cuándo va a salir un juego de fútbol en que los jugadores no sean tan falsos como un billete de 1.500 pesetas?

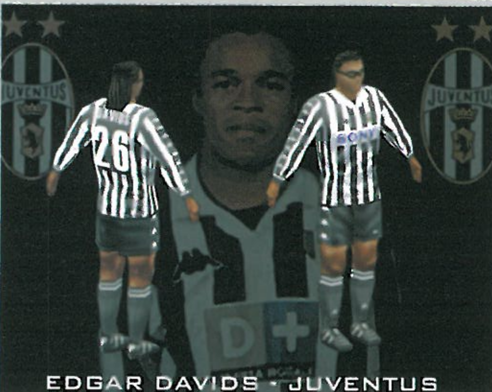
¿Cómo? ¿Qué los billetes de 1.500 pesetas son falsos? Ya nos extrañaba que este mes la cajera nos diera el sueldo en metálico y con una extraña sonrisa en los labios. Volviendo a tu pregunta, European Super League cuenta con nombres reales de clubs europeos y sus correspondientes jugadores.

¿Va a salir algún juego de pelea superior al Tekken de PlayStation 2?

Bueno, no es que vaya a salir... ¡ya está a la venta y desde hace bastante tiempo! Su nombre: Soul Calibur.

¿Por qué algunos juegos sufren ralentizaciones?





La respuesta es clara: por la incompetencia de sus desarrolladores. Las ralentizaciones se producen cuando el motor del juego no puede mantener una tasa regular de cuadros o imágenes por segundo. También puede ocurrir que en momentos puntuales sea incapaz de gestionar con la suficiente rapidez todos los polígonos que aparecen en pantalla como por ejemplo cuando se produce un cambio del punto de vista o un movimiento de cámara. No, si a veces somos capaces de escribir algo en serio. Pero que no se repita.

¿Va a salir algún juego como Driver o algo parecido?

Mucho nos tememos que ni Driver ni su secuela vayan a pasearse por Dreamcast. Algo parecido lo puedes encontrar en Crazy Taxi, Super Runabout o GTA2 (recomendados en este orden).

Bueno, gracias por todo y espero que algún día salga un juego de fútbol a la altura de los demás.

Esperemos que quieras decir "a la altura de los demás juegos aparecidos en otras plataformas como los ISS o los FIFA de PlayStation" y no "a la altura de los demás juegos aparecidos en Dreamcast" (y no queremos dar nombres para no ofender a nadie).

El día a día de Ryo

Juan Carbajosa (Terrassa, Barcelona)

Hola cachondos de Dream Planet. Soy Juan y quería haceros algunas preguntas de Shenmue y MSR. ¿Por qué Ryo nunca se hace la cama?

Pero ¿es que las camas hay que hacerlas? Nuestro colaborador T-Virus lleva años sin hacerse la suya (y sin cambiar las sábanas) y aún no se lo han comido las chinches. Con esto no queremos decir que nuestro peculiar colaborador sea un ejemplo a seguir, ni mucho menos.

¿Por qué la vieja esa le da dinero cada mañana?

¿Por qué los padres de nuestro director no lo han emancipado a la fuerza? Suponemos que tanto Ryo como Snatcher no están capacitados para sobrevivir por sí mismos, como si de dos parásitos se tratara (sin ánimo de ofender a los pobres animales, claro).

¿Cómo se consiguen juegos para la Saturn? ¿Son chulos?

Debes comprar en la tienda de Abe de Sakuragaoka o en el mercado de tomates de Dobuita para obtener cupones entre cuyos premios se encuentran dos juegos para la Saturn que Ryo tiene en su casa. No son chulos, son Hang On y Space Harrier.

¿Hay minijuegos para la VM en Metropolis Street Racer? ¿Y en Shenmue? ¿Qué debo hacer para descargarlos?

No hay minijuegos en ninguno de ambos por lo que debes hacer nada para descargarlos.

En fin, gracias por adelantado y gracias también por el calendario de Tomb Raider (a ver si regaláis uno igual con Snatcher) que era "muy bonito". Adiós y hasta otra.

Te aseguramos que jamás te recuperarías del trauma que supondría arrancar la hoja de julio para ver a Snatcher en bañador protagonizando el mes de agosto. Tu propuesta ha sido desestimada casi por unanimidad y con sólo un voto en contra. (Nota del director: Aquí me toman por el pito del sereno.)

El portavoz de los lectores

Carlos Bermúdez (E-mail)

Hola redactores de la Dream Planet. A continuación diré unas palabras que creo que las digo en nombre de todos los lectores de esta fantástica revista: gracias. Y vosotros diréis ¿por qué?

¿Por qué?

Pues por ofrecernos una maravillosa revista a un precio muy adjudicable y con los análisis mas justos de España. Firman todos los lectores de la Dream Planet. Y después de daros las gracias me gustaría que me resolvierais algunas dudas.

Hombre, después de esta introducción tus deseos son órdenes, siempre que no supongan ningún esfuerzo físico, claro.

¿Quien es Rubencebú?

Es el apodo de nuestro jefe de redacción. Aunque parezca que tenga algo que ver Belcebú, no te lleves a engaños: es Belcebú en persona.

Teniendo en cuenta que se me da muy, muy bien Tony Hawk`s Skateboarding ¿Jet Set Radio cuántas horas me puede durar? ¿Saldrá para Dreamcast Tony Hawk`s 2 ?

Si eres tan bueno como dices te durará unas 15 horas, si eres tan *bueno* como Rubencebú te durará 15 vidas. Tony Hawk's Pro Skater 2 no va salir para Dreamcast... ¡ya ha salido!

¿Soul Calibur es mejor que Tekken 3 respecto a duración, gráficos y jugabilidad?

Nosotros pensamos que es mejor en todos esos aspectos y que incluso le supera en duración, gráficos y jugabilidad.

Y, por último, ¿saldrá algún Tekken para Dreamcast?

No, ni falta que hace... mientras Namco nos deleite con Soul Calibur 2.

Gracias de nuevo por resolverme mis dudas. Con admiración, Carlos Bermúdez.

Te aseguramos que incluso El Dioni es más admirable que nosotros.

Doble personalidad

Benito Camela (Escolanía de Montserrat, Barcelona)

Hola, ¿cómo estáis? Seguramente no me reconoceréis por la letra. Soy Jordi Solanellas que escribí en la revista nº 8 preguntando por trucos de Sonic. Ahora bien. Quiero haceros varias preguntas.

Tenemos una duda: ¿quién va a hacer las preguntas, Benito o Jordi?

¿Qué es esto de Sintendo? ¿Sabéis si los juegos de Lufia, Time, Zelda o Final Fantasy VI se podrán jugar con Sintendo? ¿Dónde lo consigo?

Se le conoce por ese nombre o por DreamSNES y es un emulador para DC (como los que existen para PC) que permite jugar a juegos de Super Nintendo, grabados previamente en un CD. Hemos visto tanto el CD con el emulador como el que contiene los juegos y... sí, entre ellos estaban los que mencionas (suponemos que con Time te refieres a Illusion of Time). Si te respondemos a la tercera pregunta probablemente acabaríamos enchironados.

¿Saldrá Driver 2?

Mucho nos tememos que no.

¿Cuál de los juegos me recomendáis más: Tomb Raider Chronicles o Half-Life?

En este caso, tira más media carreta que dos... ejem... ¿queda claro?

¿Para cuando Sonic Shuffle, Sonic Adventure 2 y Grandia II?

El primero para ya, el segundo para después del verano y el tercero para nunca. Por muy mal que nos sepa, Ubi Soft no distribuirá Grandia II en nuestro país.

Bueno, parece que con éstas ya paso. Por favor, ponedme la carta en el nº 14 y perdón por la letra. (¡¡¡Y a ver si me hacéis ganar algún concurso!!!)

En un acto que nos honra, hemos decidido perdonarte aunque aún no sabemos a qué letra te refieres.

La penúltima revelación

Juan Manuel López (La Coruña)

¡Hola queridos congéneres del planeta Dreamcast! Debéis saber que disfruto de mi consola y de vuestra compañía desde hace un año. Os escribo para ver si me podéis sacar del atolladero en el que estoy metido.

Lo intentaremos, Juan Manuel, lo intentaremos.

Ahora mismo estoy jugando con el Tomb Raider: The Last Revelation y me encuentro atrancado en la 2ª visita del nivel 8 y no salgo de ahí. ¿Dónde está el maldito pilar inclinado? ¿Cuándo debo acceder a él? Por desgracia la guía no es muy explícita es este punto. A ver si me podéis echar una mano, puesto que las dos sería excesivo.

Tienes razón. Si te echamos una mano nos quedamos mancos pero si te echamos las dos... Hemos revisado la guía y creemos que queda bastante claro qué hay que hacer. Si no te importa vuelve a escribirnos proporcionándonos más detalles sobre tu situación para que podamos ayudarte. Es que en Tomb Raider suelen haber bastantes momentos de *atrancamiento* y no sabemos exactamente a cuál te refieres.

Por otro lado, ¿habrá un próximo Sega Rally 3?

El señor Mizoguchi está enfrascado en otros temas así que...

¿Tendremos más aventuras de la señorita Croft a parte de TR Chronicles?

Cómo no. Se llamará Tomb Raider Next Generation aunque sólo hay tres cosas seguras: lo protagonizará Lara Croft, no saldrá en navidad (sino más tarde) y se está desarrollando para PlayStation 2. Aunque ya habrás visto la noticia en Mapamundi, ¿no?

Espero vuestras respuestas como agua de mayo, y seguid con vuestra estupenda labor por muchos años.

Nos abstenemos de hacer ninguna broma acuática porque hemos visto que nos escribes desde Galicia.

El pibe dreamcastero

Draco (Argentina)

¿Qué tal? Me llamo Ezequiel, tengo 15 años y vivo en Argentina. Ésta es la primera vez que me comunico con ustedes. Les escribo este e-mail para felicitarlos por hacer realidad muchos sueños de los usuarios de Dreamcast.

Gracias a ti por leernos y escribirnos. Un saludo para todos nuestros lectores americanos.

En primer lugar, les escribo para saber qué nuevos proyectos tiene la gente de Sega pero, más que nada, saber si va a salir a la venta algún título con cierta similitud al Super Smash Brothers de N64.

Hombre, lo más parecido que hay en Dreamcast es Power Stone 2 y Dead or Alive 2, dos beat'em-ups que permiten la participación de cuatro jugadores igual que Super Smash Brothers.

También me gustaría que me dieran información sobre la llegada de Black & White a la Argentina.

Tenemos entendido que tanto en Argentina como en el resto de Sudamérica no se distribuyen copias PAL de los juegos, sino la versión NTSC USA. Así que no sabemos si te será de alguna ayuda pero en Europa se distribuirá a mediados de año.

Otra cosa que me gustaría saber es si va a salir algún juego de dragones o épocas mitológicas. Quería saber si en la actualidad hay algún juego tipo Final Fantasy.

En Estados Unidos ya está a la venta Grandia II, mientras que a España llegará Dragon Riders: Chronicles of Pern y se encuentra a la venta Record of Lodoss War.

En mi opinión Sega debería sacar por lo menos un título de Los caballeros del zodíaco o Dragonball ya que pienso que un juego de aventura en tercera persona les vendría más que bien.

Pensamos como tú sobre la primera parte del comentario pero ¿no son Shenmue, Resident Evil Code: Verónica o Soul Reaver excelentes juegos de aventura en tercera persona?

La revista es muy completa y gusta mucho. Sigan con su buen trabajo.

¡Hasta otra, pibe!









La curiosidad mató a Alberto

Alberto (Granada)

Hola. Acabo de comprar una fabulosa DC tras explotar una PSX y me gustaría plantear un par de docenas de preguntas que espero publiquéis (aunque sea un fragmento) a pesar de meter dos cartas en el mismo sobre, pero es que la vida está muy cara y el estanco muy lejos de casa.

Bueno, no sabemos si está muy lejos pero nuestro maquetador Poch lleva tres meses fumando a nuestra costa utilizando la misma excusa. En cuanto a tus preguntas, tampoco hay que exagerar ya que en realidad es un trío de decenas. Comprobarás que no hemos puesto todas pero es que el papel está muy caro y nuestras ganas de trabajar se encuentran más lejos que el estanco.

Dentro de poco van a instalarme Internet mediante fibra óptica o algo así, ¿me dará algún problema con la conexión? ¿Y si fuera por banda ancha? ¿Cuánto costaría un nuevo módem que aprovechase la banda ancha o fibra óptica y cuándo saldría al mercado (si fuera necesario)?

Suponemos que no tendrás problemas pero tampoco conseguirás mejorar las prestaciones on-line de tu consola ya que el módem interno seguirá siendo de 33 K. De momento no va a salir ningún módem mejor pero en Estados Unidos se ha puesto a la venta un adaptador de banda ancha... que no sabemos cuándo llegará aquí.

¿Habrá algún Metal Gear Solid o similar para DC? ¿Qué planes tiene Konami para el futuro en DC que no sean juegos deportivos, de luchas o de carreras? Según parece, la plataforma donde desembarquen los próximos mejores títulos Konami será PS2. Si no es así, ¿por qué no un MGS para DC? Para X-Box sí lo habrá... Menos mal que otras compañías respaldarán a Sega con juegos como Half-Life o Alone in the Dark IV...

Solid Snake no tiene pensado visitar la Dreamcast y a menos que te conformes con las gallinas de Chicken Run... Respecto a los planes de Konami en Dreamcast, son inexistentes ya que no tenemos constancia de que vaya a desarrollar ningún juego que llegue a España. No se puede decir que la compañía japonesa haya apostado fuerte por la 128 bits de Sega. Menos mal que, cómo tu bien dices, otros desarrolladores sí que lo han hecho y lo siguen haciendo.

¿Es capaz el procesador de DC de ofrecer juegos de la calidad de MGS 2? ¿Qué porcentaje de la capacidad de la consola utilizan Shenmue y RE Code: Veronica?

No sabemos si es capaz de ofrecer juegos como MGS 2 sencillamente porque aún no se ha puesto a la venta dicho juego ni en Japón y es imposible valorar su calidad. La otra pregunta es difícil de responder (¿cómo se cuantifica dicho porcentaje?) pero ambos juegos seguro que exprimen al máximo el hardware de la DC.

¿Se mojará Square con proyectos para DC? Si no es así, ¿por qué? Conseguiría muchos beneficios trabajando en la mayoría de plataformas posibles...

Ni se mojará ni siquiera se salpicará. El porqué está más claro que el agua (seguimos con las metáforas líquidas) ya que Square debe tener algún acuerdo (no oficial) con Sony para desarrollar algunos juegos en exclusiva para sus consolas.

Me gustan mucho los juegos de terror, survival horror, estrategia y RPG. ¿Qué juegos saldrán en el futuro de estos tipos para DC? Ya sabéis, algo como Silent Hill, Final Fantasy, Age of Empires II... ¿Se versionará algún Silent Hill en DC en el futuro? ¿Sacarán más entregas de RE para DC aparte de RE: Nemesis (es decir, nuevos RE no vistos hasta ahora en ninguna plataforma)? ¿De qué va RE Code: Veronica Complete?

De terror y survival horror (metámoslos en el mismo saco) aparecerán Illbleed, Alone in the Dark y Evil Dead, de estrategia Age of Empires II, Comandos 2, Black & White y Hundred Swords y de rol Skies of Arcadia y Farnation. No se versionará Silent Hill para DC y Capcom no tiene previsto desarrollar ningún Resident Evil para Dreamcast a parte de Code: Veronica Complete del que ya hablamos el mes pasado.

¿Para cuando Shenmue 2 en USA y Japón? ¿Está la versión japonesa de Shenmue en inglés o en japonés? ¿Por qué en los juegos japoneses hay tantas cosas en inglés?

En Japón para finales de año y en USA para finales de año. La versión nipona de Shenmue estaba en japonés. Lo que dices es cierto, en los juegos japoneses hay muchas palabras en inglés (sólo hay que fijarse en los títulos de Capcom) porque es el idioma más importante del mundo... aunque ya nos gustaría que utilizasen el español de vez en cuando.

¡¡¡Cómo diablos se le ocurre a Sega programar para otras plataformas!!!? ¿Qué pretende con eso? ¿Sacar dinero para financiar sus propios juegos? Me acabo de comprar la DC y eso me huele muy mal.

Pues las que tenemos en redacción llevan ya un tiempo aquí y huelen de maravilla (aunque no puede decirse lo mismo de quienes las utilizan). Que Sega programe para otras consolas tiene su lógica si pensamos que su situación financiera no es precisamente buena y que cuenta con algunos de los mejores equipos de programación del mundo.

¿Cuándo se decidirá Capcom a dejar de hacer beat'em-ups en 2D y a dedicarse a juegos más interesantes?

¿Cuándo podremos ver en televisión algún programa decente? ¿Cuándo se cortará nuestro colaborador Manjimaru las uñas de los pies para no rallar el suelo cada vez que viene a redacción?

Espero que publiquéis las respuestas; si es así, gracias por todo.

Como tu despedida es un poco amenazadora hemos publicado las preguntas además de las respuestas.









Sagas de traidores

Genís Fabregat (Sabadell, Barcelona)

Buenas. Distinguidos señores/as.

Tengo una duda. A ver si me podéis ayudar. Mis amigos son fanáticos de casi todas las sagas (Resident Evil, Soul Blade, etc.). Pero cuando ésta sale para Dreamcast, ya no vale nada. ¿Por qué? A lo mejor tienen miedo de Sega.

Déjales Genís, las lágrimas de su rabia no les dejarán ver las estrellas (o algo así era).

Eso de Daytona USA: Network Racing y Half-Life Multiplayer, son para jugar por Internet, ¿no?

Daytona USA sí tendrá opciones de Internet. El caso de Half-Life es diferente porque saldrán dos entregas (más o menos como si fuera una enciclopedia sobre cómo montar tu propia casa de muñecas). La primera es la que está a punto de ver la luz y no contará con ningún tipo de opción multijugador. La segunda sí permitirá jugar en compañía e incorporará la posibilidad de jugar en red.

Mi amigo tiene ADSL, ¿podrá jugar por Internet con la línea?

Podrá jugar por Internet, pero no olvides que el módem de la Dreamcast es de 33 K, así que por mucho que tengas una línea que te permita más velocidad no podrás aprovecharla... por ahora.

Por cierto no hace falta que hagáis encuestas sobre la revista, todo lo que hagáis es increíble. Lo habéis demostrado durante 12 meses.

Modestia aparte (pero muy aparte, casi no la vemos), estamos completamente de acuerdo contigo. Además, así nos habríamos ahorrado las 10 Visual Memory que regalábamos.

El hombre intranquilo

Jorge Fernández (E-mail)

Hola me llamo Jorge Fernández y quería felicitaros por vuestra revista y preguntar algunas cosillas. Ahí van.

¡Cuidado! Casi le sacas un ojo a Rubencebú (sólo le faltaba eso).

¿Hay previsto algún GTA3?

No, ni tampoco ningún Grand Theft Auto 3.

¿Sabéis algún sitio donde se podría descargar demos para nuestra querida Dreamcast?

Que nosotros sepamos sólo es posible descargar archivos en la VM pero no creemos que quepa ninguna demo por muy corta que sea.

¿Saldrá algún módem de 56 K para la consola?

En Estados Unidos y Japón ya se puede utilizar la banda ancha pero en España y el resto de Europa nos tendremos que conformar de momento con los 33 K de rigor.

Bueno me encanta leer vuestra revista y echo menos algún póster que otro pero por todo lo demás esta genial. Ojalá me respondáis estas dudas que tengo y me dejáis tranquilo.

Vale, hombre, vale, tampoco hay que ponerse así. Perdona si te parecemos tan pesados.

Basketmanía

Gorka (San Sebastián, Guipúzcoa)

Hola soy Gorka, tengo 13 años y me gusta mucho vuestra revista. Soy de San Sebastián (Guipúzcoa), y tengo una duda, ¿va a salir algún juego de baloncesto para DC con las plantillas del 2001?

¿Con qué plantillas? ¿De la ACB, de la NBA o de la Devorolor? Si te refieres a las plantillas de la NBA están actualizadas en NBA 2K1, pero por ahora no está confirmado el lanzamiento de este juego en Europa.

Lo mejor de vuestra revistas son las completísimas guías, y me encantó una carta que envió un tal Jose Enrique de Barcelona.

Vemos que una persona tan especial como Jose Enrique no ha pasado desapercibida al resto de lectores. ¿Cómo olvidarnos de su colección de muñecos de trapo?



DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

102 DÁLMATAS
Género: Plataformas
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%

24 HORAS DE LE MANS
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%

AEROWINGS
Género: Simulación aérea
Distribuidor: Netac
Puntuación: 40%

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%

BANGAI-O
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 66%

BLUE STINGER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%

BUGGY HEAT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 59%

CAPCOM VS. SNK
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 87%

CHICKEN RUN
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 70%

CHUCHU ROCKET!
Género: Puzzle
Distribuidor: Sega
Puntuación: 79%

CRAZY TAXI
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 58%

DEAD OR ALIVE 2
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 95%

DEADLY SKIES
Género: Arcade aéreo
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%

DINO CRISIS
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 78%

DISNEY'S DINOSAUR
Género: Aventura
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 68%

DRAGON'S BLOOD
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 63%

DYNAMITE COP
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%

ECCO THE DOLPHIN
Género: Aventuras marinas
Distribuidor: Sega
Puntuación: 82 %

ECW ANARCHY RULZ
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 30%

ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 44%

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Género: Deportes
Distribuidor: Konami
Puntuación: 51%

EVOLUTION
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 78%

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 80%

F1 WORLD GRAND PRIX
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

F1 WORLD GRAND PRIX II
Género: Conducción
Distribuidor: Konami
Puntuación: 65%

F355 CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 86%

FIGHTING VIPERS 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%

FUR FIGHTERS
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 82%

GAUNTLET LEGENDS
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 77%

GUNBIRD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 50%

HIDDEN & DANGEROUS
Género: Acción/Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 71%

JET SET RADIO
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 93%

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 74%

KAO THE KANGAROO
Género: Plataformas
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 60%

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 87%

LOONEY TUNES: SPACE RACE
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 89%

MAKEN X
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

MARVEL VS. CAPCOM
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%

MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 89%

MDK 2
Género: Acción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

METROPOLIS STREET RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 65%

MONAGO GP RACING SIMULATION
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 69%

MR. DRILLER
Género: Puzzle
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 78%

NBA 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%

NBA SHOWTIME
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 70%

NHL 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

PEN PEN
Género: Arcade
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 52%

PHANTASY STAR ONLINE
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%



POWER STONE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 90%

POWER STONE 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 93%

PSYCHIC FORCE 2012
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 66%

QUAKE III ARENA
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 91%

RAINBOW SIX
Género: Estrategia
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 70%

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: Plataformas
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 91%

READY 2 RUMBLE BOXING
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 90%

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 94%

RECORD OF LODOSS WAR
Género: RPG
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 88%

RED DOG
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 65%

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 98%

RESIDENT EVIL 2
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80 %

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Género: Aventura
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%

RE-VOLT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 72%

SAMBA DE AMIGO
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%

SAN FRANCISCO RUSH 2049
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 65%

SEGA EXTREME SPORTS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 73%

SEGA GT
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 88%

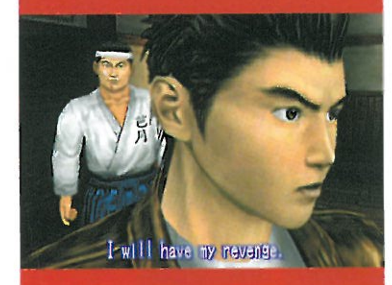
SEGA RALLY 2
Género: Conducción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

SWWS 2000
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 70%

SWWS 2000 EURO EDITION
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 76%

SHADOWMAN
Género: Aventura
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 85%

SHENMUE
Género: FREE
Distribuidor: Sega
Puntuación: 98%



SILENT SCOPE
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Konami
Puntuación: 76%

SILVER
Género: Action-RPG
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 80%

SLAVE ZERO
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 74%

SNOW SURFERS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 43%

SONIC ADVENTURE
Género: Aventura
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%

SOUL CALIBUR
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 95%

SOUL FIGHTER
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 75%

SPACE CHANNEL 5
Género: Musical
Distribuidor: Sega
Puntuación: 92%

SPAWN: IN THE DEMON'S HEAD
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 80%

SPEED DEVILS
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 73%

SPIRIT OF SPEED 1937
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 42%

STAR WARS DEMOLITION
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 65%

STAR WARS: EP. I JEDI POWER BATTLES
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Electronic Arts
Puntuación: 75%

STAR WARS: EPISODE I RACER
Género: Conducción
Distribuidor: Electronic Arts
Puntuación: 73%

STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 82%

STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 79%

STREET FIGHTER III THIRD STRIKE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 80%

SUPER MAGNETIC NEO
Género: Plataformas
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 62%

SUPER RUNABOUT
Género: Conducción
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 55%

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: Conducción
Distribuidor: Ubi Soft
Puntuación: 75%

TECH ROMANCER
Género: Beat´em-up
Distribuidor: Virgin
Puntuación: 83%

TEE OFF
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 70%

THE GRINCH
Género: Aventura
Distribuidor: Konami
Puntuación: 57%

THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: Shoot'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 90%

TIME STALKERS
Género: RPG
Distribuidor: Sega
Puntuación: 64%

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: Conducción
Distribuidor: Netac
Puntuación: 70%

TOMB RAIDER CHRONICLES
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 79%

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: Aventura
Distribuidor: Proein
Puntuación: 86%

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Proein
Puntuación: 94%

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 81%

TOY COMMANDER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

TOY RACER
Género: Arcade
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

TRICKSTYLE
Género: Deportes
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 75%

UEFA DREAM SOCCER
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

UEFA STRIKER
Género: Deportes
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 68%

V-RALLY 2: EXPERT EDITION
Género: Conducción
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 79%

VANISHING POINT
Género: Conducción
Distribuidor: Acclaim
Puntuación: 96%



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: Shoot´em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 68 %

VIRTUA ATHLETE 2K
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 78%

VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Sega
Puntuación: 85%

VIRTUA STRIKER 2
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 75%

VIRTUA TENNIS
Género: Deportes
Distribuidor: Sega
Puntuación: 96%

WACKY RACES
Género: Carreras
Distribuidor: Infogrames
Puntuación: 78%

WORMS ARMAGEDDON
Género: Estrategia
Distribuidor: Proein
Puntuación: 69%

WWF ROYAL RUMBLE
Género: Beat'em-up
Distribuidor: Proein
Puntuación: 67%

ZOMBIE REVENGE
Género: Acción
Distribuidor: Sega
Puntuación: 71%

En el próximo número:

Guías de Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 y Quake III Arena



Análisis y previews de los próximos bombazos

Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Skies of Arcadia, Sonic Shuffle, Project Justice, Ducati World...

Reportaje especial Sonic Team

¡En tu kiosco a partir del 15 de marzo!

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.


NUEVA PLANETSTATION
LA INFORMACIÓN MÁS
COMPLETA Y DIVERTIDA
SOBRE PLAYSTATION Y PS2
PLANETstation
REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™
¡¡SORTEAMOS!!
5 LOTES DE PISTOLA
+ MEMORY CARD Y 5 XPLORER
¡¡PÓSTERS DE REGALO!!
ALIEN RESURRECCIÓN
Y READY 2 RUMBLE 2
SILENT HILL 2
RENOVARSE O MORIR
GUÍA PARASITE EVE II
SEGUNDA PARTE DE NUESTRA SOLUCIÓN
ALIEN RESURRECCIÓN
TE LO PASARÁS DE MIEDO
VUELVE EL MITO
GRAN TURISMO 3
REPORTAJE EXCLUSIVO
NÚMERO 28
495 PTAS. 2,98 EUROS
editorial aurum
C-12: FINAL RESISTANCE
EL APOCALIPSIS FINAL DE LA HUMANIDAD LLEGA A LOS 32 BITS DE SONY
DYNASTY WARRIORS 2
LA POTENCIA DESATADA DE PLAYSTATION 2 COMIENZA A DAR GUERRA
TOMB RAIDER CHRONICLES
DESCUBRE EL FINAL DE LA "ÚLTIMA" AVENTURA DE LARA CROFT